CIREFALIER



neoGames®

Cirefalier är ett tillbehör till Eon



FÖRORD

I MÅNGA FANTASYROLLSPEL ÄR människorna ofta trista klichéer, medan allt kreativt krut har lagts på stolta alver eller hårda dvärgar. Mitt mål var att ändra på detta när det cirefaliska folket skapades.

Cirefalierna kom in sent i Eons utveckling. Bara ett par veckor före trycket av Eons regelbok, på hösten 1996, insåg jag att Mundana saknade något. Ett färgstarkt människofolkslag. Några som var en faktor att räkna med på Mundana. Några som man skulle minnas när man läste om dem. Cirefalierna (eller ”kalfarerna” som de hette från början) växte och blev allt mer utkristalliserade. Rikedomen och arrogansen kom tidigt, då detta genast skapar dynamik. Sedvänjorna, de för oss främmande äktenskapsformerna, och hänsynslösheten gjorde snabbt att cirefalierna fick den känslomässiga laddning jag visionerade om – de blev ett folk man älskar att hata.

För säga vad man vill om cirefalierna men många av deras styrkor är också deras svagheter. Deras framåtanda, arrogans och avsaknad av självinsikt gör dem både farliga och sårbara på samma gång. Precis en sådan balans som gör dem så användbara, intressanta och färgstarka under kampanjspel i Eon. Låt dem gärna irritera och intrigera. Men framför allt, låt dem märkas och synas – då trivs de allra bäst!

Författaren,
Göteborg, våren 2004

CIREFALIER

Första tryckningen, isbn 91-8912847-8



göteborg
www.neogames.se

PRODUKTION
Carl Johan *"Jag hämtar mer vikt"* Ström

KONSTRUKTION
Marco *"Om kallt – ta på kläder, om varmt – ta av huden"* Behrmann

MED HJÄLP AV
Dan *"Måste springa – min tama jätteamöba ska till att föda"* Johansson
Petter *"Enligt tabellen är jag störd"* Nallo
Carl Johan *"Snälla, snälla, ta med mig härifrån"* Ström
Sebastian*"Mer text till de hungriga hålen!"* Andersson
Zishan *"Från slacker till hälsofreak"* Ahmad

TACK TILL
Sarah *"De anfaller på ett manetförrädiskt vis"* Geijer
Peter *"Vad sägs om flytande städer?"* Janevik
Carl Johan *"Skriv en egen bok istället"* Ström
Krister *"Är det inte lite väl skrytigt?"* Sundelin
Johan *"Har inte du gett upp än?"* Söderström

LAYOUT & REDIGERING
Petter *"Bajslayout!!!"* Nallo

ILLUSTRATIONER
Alf *"Sittande till häst med svärd o sköld, kan det vara rätt?"* Svensson
Petter *"...och på slutet är det gayporr"* Nallo
Dover Publications

KARTOR
Carl Johan *"Frågan är bara om jag skall dra över någon av dom här?"* Ström
Johan *"Your ass is grass and I'm a lawnmover"* Forsling

OMSLAGBILD
Keith *"Boy, this is pretty bad. Heh, yeah!"* Parkinson

KORREKTURLÄSNING
Anton *"Jag har pratat med Ymir och han tycker att..."* Wahnström
Dan *"Vad är det här för Stockholmsstavning?"* Johansson
Johan *"Du är ju för fan ett guldkorn hela du"* Söderström
Thom *"Min är både trasig och blodig"* Johansson
Erik *"Jacob är en akademisk fåntratt!"* Melin
Marcus *"Här finns en del lustigheter"* Ericsson
Jacob *"Låt dem stjäla deras skörd"* Ericsson

TRYCK
Oskarshamn Tryck & Media

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

KAPITEL ETT

INDIVIDEN



DET HÖRDES EKANDE STEG. Jac slog upp blicken där han uttråkad satt på en stenbänk i borgen, mitt i Marek Pomian. Hans vän baron Cerec Tzorcelan kom gående genom korridoren, rakt mot honom.

Jac reste sig och inväntade Tzorcelans besked. Det slog honom plötsligt hur utomordentligt cirefalisk baronen faktiskt såg ut, med sin kraftiga och kantiga haka. Näsan var också på sedvanligt cirefaliskt vis rak och markerad. Ögonbrynen var täta och gick i samma svarta nyans som det kraftiga bakåtkammade håret. De klara blå ögonen var väl det enda som inte riktigt passade in i Tzorcelans solbrända hy och nästan svartmuskiga drag. Familjesymbolen i form av ett örhänge fanns prydligt och synligt på plats i Tzorcelans högra örsnibb. Jac var avundsjuk på baronens kläder när det gällde kvaliteten. Samtliga plagg kom från mästerskräddare i Remrim. De var alla svarta, tillverkade i ull och svinskinn. Framför allt stövlarna av finaste läder var något att önska. Och bältet...

”Jac, det är klart, vi färdas med fartyget redan i kväll”, Tzorcelans ord slog skingrade Jacs funderingar och sjömannen nickade frånvarande medan de två lämnade borgen.

UTSEENDE

En typisk cirefalier är förhållandevis lång och reslig. Kroppsbyggnaden är någorlunda finlemmad, men cirefaliern har inga problem att bli stark och robust om det är den vägen han väljer att vandra. Både kvinnor och män har vanligtvis skarpa och markerade drag såsom kantig haka, skarp näsa, kraftiga pannben eller höga kindknotor. Hållningen är vanligtvis mycket rak och korrekt, med bakåtskjutet axelparti och huvudet högt hållet. Händer och fötter är förhållandevis gracila med långa fingrar och tår. Att naglarna sköts om och hålls korta och rena är också viktigt. Det är ett tecken på förfinat leverne enligt de flesta cirefalier.

Hår

Håret hos cirefalierna är ofta mörkt eller helt svart och ganska rikligt. Ansiktsbehåring bland män är tecken på styrka och gifta män måste enligt Cirzas lag bära skägg. Hårlängden spelar också stor roll – långt hår eller skägg visar på status. Äldre män som tappar sitt hår brukar kompensera detta genom att odla långa skägg. Kvinnorna skall också ha långt hår – alltid så det åtminstone skyler nacken. Ju längre och finare hår en kvinna har, desto vackrare anses hon vara. Endast kvinnor som är yrkesverksamma inom områden där håret kan störa arbetsinsatsen har tillåtelse att ha hår klippt i kortare frisyrer. De flesta väljer dock att fläta upp det.

Ögon

Cirefaliernas ögon brukar ofta vara mörka, främst bruna. Blå, grå eller gröna ögon är ovanliga, men förekommer. En egenhet är att många cirefalier 'stirrar', det vill säga att de har för vana att ofta ha uppspärrade ögon och en intensiv blick som inte viker av när de umgås med icke-cirefalier. Detta uppfattas av många andra folkslag och raser som påträngande eller till och med utmanande. Detta är ingenting som en cirefalier gör medvetet utan blicken är bara sådan – genomträngande och analyserande.

Hy och renlighet

De flesta cirefalier är mörkare i hyn än motsvarande vanarer. Deras hy ter sig solbränd och frisk, ibland med inslag av, som främst alverna påstår, en olivgrön nyans. En cirefalisk individ som är albino, det vill säga saknar hudpigmentering, anses som ytterst helig och kommer snabbt att tas omhand av Cirza-templet för skolning i religiösa göromål.

Att sköta om sig själv och att vara renlig är självklara saker för cirefalierna. Därför badar de frekvent – ibland så ofta som tre gånger i veckan! Att sköta om sina tänder vet också de flesta cirefalier värdet av. Ett övervägande antal cirefalier använder också parfymer och tvålar vid sin personliga hygien. Det anses tarvligt att vara ovårdad, lukta illa eller vara otvättad – speciellt om man får besök av någon. Mycket ofta finns det därför större badhus på de platser i Mundana där cirefalierna har något att säga till om. Dessa sköts dessutom ofta av cirefalierna själva – "så det blir riktigt gjort".

Klädedräkt

Med tanke på cirefaliernas relativt höga välstånd så bär de också kläder av bra snitt och kvalitet. Arbetare har klädedräkter som tål hårda sysslor bra och som inte är i vägen under utövning. Handelsmän och överklass har fina kläder som ofta är gjorda i sköna och bekväma material, skräddade antingen i Melorion eller på någon annan plats med skickliga körsnärer och skräddare. Kläderna brukar främst vara i form av togor (den långa nazintogan och den kortare jamraz) eller särkar med byxor under. Mantel är vanligt (till exempel den tjocka uzri, eller den kortare och lättare fratzer) eller en överdragsrock, gärna i skinn eller päls, återfinns också ofta, speciellt vid kallare breddgrader som exempelvis Gordrion. Alltsammans brukar hållas på plats antingen av klädsnören, så kallade stranzar, eller breda bälten, kzlar, vanligen i tyg eller läder. I dessa bälten finns ofta ett flertal olika bältespungar och börsar innehållandes mynt eller andra småsaker. Stövlar, främst i läder eller i delfinskinn, används ofta oavsett arbetstjänst eller tillfälle. På Melorion är även sandaler uppskattade. Huvudbonader är sällsynta, då dessa skyler det viktiga håret, men huvudduken ralla är vanligt bland kvinnor i underklassen. Smycken används gärna, och så gott som alla cirefalier bär någon form av arvegods utöver den karaktäristiska familjeringen i örat. Det är då vanligare med broderier eller utsmyckningar på kläderna eller på föremål (bälten, penning-pungar, vapen eller annat) som bärs på kroppen. Kvinnorna bär ungefär samma kläder som männen och det finns inga beroende på kön 'förbjudna' kläder inom samväldet.

De cirefalier som lever utanför samväldet, till exempel i Asharien eller Jargien, bär ibland kläder som smälter in väl med det rådande klädskicket. Det är dock minst lika vanligt, om inte vanligare, att cirefalierna behåller sin egen kulturs kläder, även om de permanent bosatt sig i främmande land.

Färgerna varierar från plats till plats, men då cirefalier sällan saknar resurser ser man ofta eleganta klädedräkter i purpur, rött och klarblått, eller kombinationer av dessa, ofta med broderier och trådar av guld eller silver. Togor går ofta i vitt, men är då utsökt dekorerade med pärlor och andra utsmyckningar.

Ringen i örat

En nyfödd cirefalier välsignas efter ett månvarv i Cirzas namn. Görs inte detta räknas inte barnet som cirefaliskt och måste då avlivas, allt enligt Cirzatemplets lagar. När barnet välsignats får det även den typiska symbolen för det cirefaliska folket – en ring med familjens märke eller symbol fastsatt i höger öra. Ringen är ett unikt sammansatt verk av ädelstenar, mönster och material – varje familj har sin egen symbol. Alla måste ha denna ring och den tas aldrig av. På så sätt har cirefalier sällan något efternamn, då ringen berättar vilken familj man tillhör. Om individen bär sköld brukar dessutom familjens symbol bäras på skölden.



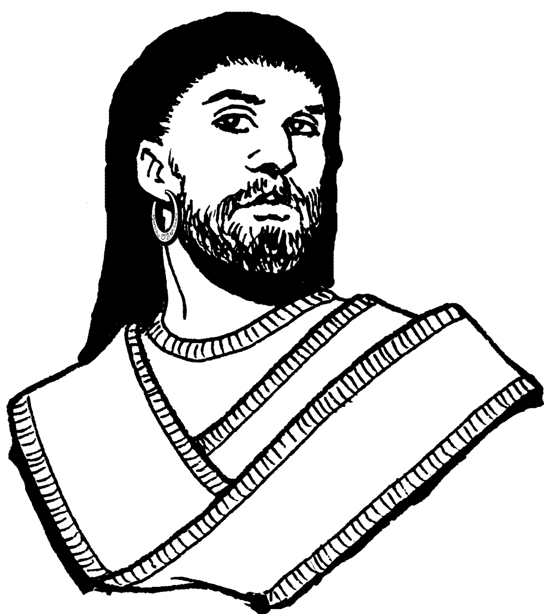


Cirefalisk arbetarklass

Detta är den vanliga människan som utför alla tyngre arbeten. Trots detta har den cirefaliska arbetarklassen det förhållandevis väl ställt i jämförelse med de lägra klasserna i Mundanas övriga länder. Mannen bär en kort särk ihopknuten i midjan. Han har byxor under särken som är hophållna av stranzar (cirefaliska klädsnören för att hålla kläderna till kroppen). Kvinnan bär en hemmasydd jamraztoga av enkelt snitt och bär huvudbonaden ralla för att hålla håret ur vägen.

Cirefalisk medelklass

Den cirefaliska medelklassen är en stor del av befolkningen i det cirefaliska samväldet. Mannen bär en rikligt broderad särk med byxor under. Över axlarna har han en fratzermantel fäst med ett silverspänne. Som beväpning har han ett melomansvärd och en dolk. Kvinnan är iklädd en nazintoga i caseriskt snitt med ett smalt bälte fäst under brösten. Pärlor från Igonhavet, infattade i silver, används till halsband, örhängen och håruppsättning.

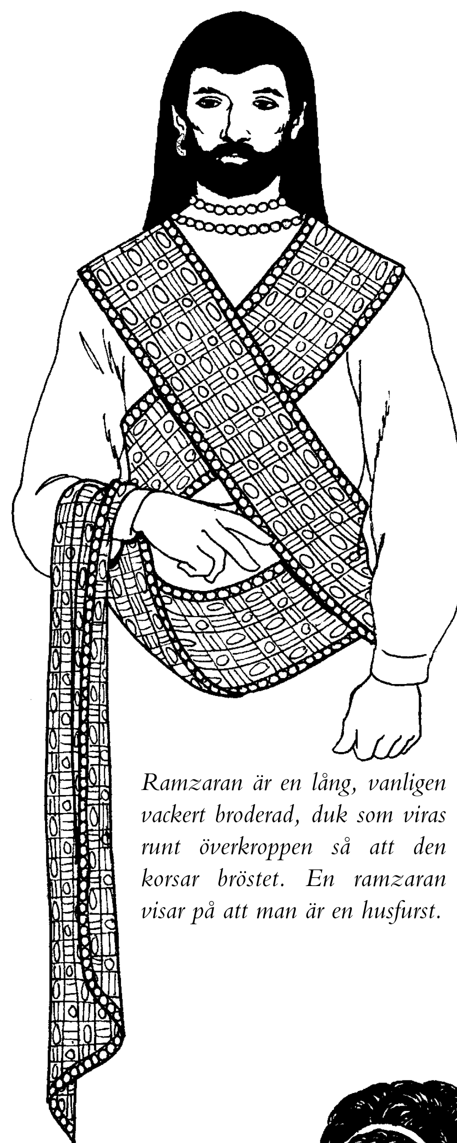


Varje cirefalier har en ring med familjens märke eller symbol fastsatt i höger öra. Ringen är ett unikt sammansatt verk av ädelstenar, mönster och material – varje familj har sin egen symbol.



Stövlarna som cirefalierna använder är vanligen i läder eller delfinskinn. I Melorion är det dock populärt med sandaler även om dessa vanligen också är i stövelmodell.





Ramzaran är en lång, vanligen vackert broderad, duk som viras runt överkroppen så att den korsar bröstet. En ramzaran visar på att man är en husfurst.

Cirefalisk överklass

Detta är toppen av det cirefaliska samhället. Överklassen består vanligen av medlemmar av mäktiga handelshus, stora skeppsredarfamiljer, furstar eller primaser. Mannen bär en nazintoga utsmyckad med juveler, pärlor, guldbroderier och ädelstenar. Runt överkroppen bär han en ramzaran. Spiran han håller i handen visar att han är en rådman samt vilken familj han styr över då dess topp är samma symbol som på örhänget. Kronan är ytterligare en statussymbol som visar på makt och god ekonomi. Skäggflätan är en gammal cirefalisk statussymbol som dock ses något omodern av den yngre generationen. Kvinnan bär även hon en nazintoga men i vamboliskt snitt, den är purpurfärgad och utsmyckad med pärlor. På togan är även ättens stamfader broderad samtidigt som det är en symbol för Cirza. Kvinnan bär dessutom en juvel- och pärlkrage (ramzarane) som visar på att hon är gift med en husfurst. Håruppsättningen består av en förgylld krona utsmyckad med pärlor som är inbakad i håret.



Ramzarane är den kvinnliga motsvarigheten till en ramzaran. Det är en förgylld krage som bärs på överkroppen. Den visar att man är gift med en husfurst (kvinnor får inte vara familjeöverhuvud och ha titeln husfurst).



I den cirefaliska kulturen är långt hår ett tecken på status och skönhet. Det finns gott om olika frisyrer och hårmodeller som det sätts upp i, allt efter den senaste modetrenden. Just nu är flätor med inbakade band och komplicerade håruppsättningar det som man bör bära för att vara inne i de övre samhällsskikten.

DEN CIREFALISKA EGENARTEN

Det cirefaliska samhället uppmuntrar starka individer, både själsligt och fysiskt. Redan från barnsben blir en cirefalier drillad i konsten att ta egna beslut och sedan kunna stå för dem, detta anses vara viktiga dygder. Att lära sig att tänka själv, anpassa sig och improvisera är värdefullt och är man skicklig på dessa saker har en cirefalier stora möjligheter att nå långt. Detta medför också att flertalet cirefalier har ganska stort ego och ibland ett alldeles för stort självförtroende. Det som kanske irriterar mer är att de faktiskt också ofta har förmågan att lösa många av de problem som de möter.

Ett självberömmande släkte

Att berätta för andra om sina egna fördelar och vad man har gjort för bra saker i sitt liv är en naturlig del i den cirefaliska delen av världen. Detta ses på med beundran och med respekt av andra likasinnade, men kan för en utomstående ibland låta som ett oerhört skrävlande. De cirefalier som agerar som handelsmän eller diplomater i främmande land är givetvis uppmärksamma på denna kulturella skillnad. Därför har de fått lära sig att uppföra sig mer tillbakadraget och nedtonat när de har med andra folk att göra – cirefalier är ofta bra på att anpassa sig efter situationen. Denna egenskap gör cirefalierna till bra förhandlare och medlare. Att inse motpartens argument och förstå dennes vilja och mål ökar chansen för att båda parter ska gå nöjda och tillfredsställda ur en förhandlingssituation. De cirefalier som inte ser upp med sitt sätt mot utlänningar kan lätt stöta sig med folk, då de ses som tjurskalliga och arroganta.

Arrogans och konkurrens

Cirefalisk arrogans och överlägsenhet ligger helt i linje med cirefalisk uppfostran. Man skall alltid bli så bra och framgångsrik som möjligt under sitt liv, vad man än sysslar med – en bonde skall bli den bästa bonden av alla, en smed skall bli den bästa smeden av alla och så vidare. Denna mentalitet ger givetvis upphov till en viss rivalitet mellan olika familjer som sysslar med likvärdiga göromål, men denna konkurrens tillåts aldrig utmynna i allvarligare konflikter. Det är till exempel vanligt att olika militära enheter, där ledaren för hela styrkan vet vilka grupperingar som ogillar varandra, blir placerade nära rivalerna så de kämpar extra hårt, för att bevisa för 'de andra' vem som verkligen är bäst! Denna drillning av tankesättet att 'jag-skall-bli-bäst' är framgångsrik – många av Mundanas skickligare hantverkare och lärda finns just bland cirefalierna.

Att vara effektiv och att snabbt kunna se den bästa utvägen är också egenskaper som uppmuntras och belönas. Effektivitet är ett ständigt mål – ofta tänker en cirefalier i banor om hur man till exempel kan jobba bättre och tjäna mer pengar.

Ett cirefaliskt barn blir också hela tiden uppmuntrat att se på alla situationer ur ett ekonomiskt perspektiv – alla sätt att tjäna pengar är av godo och ingen vinst är för liten, må den komma ur varor, tjänster, transporter, kontakter eller eskorter. Dessutom lärs Cirzas ord och lagar in redan från tidig ålder vilket gör att det är ytterst få cirefalier som inte bekänner sig till Cirzatemplet. Eftersom Cirzas ord är lag, och då Cirza genomsyrar hela mentaliteten och samhället, får detta till följd att folket tänker ganska enhetligt och vanligtvis följer de ledord och budskap som Cirza proklamerar – hederlighet, rättvisa samt att rikedom är av godo. Bland cirefalier är brottsligheten mycket låg, vilket dels kan tolkas i ljuset av Cirzadyrkan, men också genom det faktum att det så gott som inte finns några riktigt fattiga cirefaliska ätter.

Ibland kan hederlighet och rättvisa skjutas åt sidan, särskilt när det gäller affärer och handel. Detta har att göra med cirefaliernas strävan att uppfylla Cirzas lag, vilket kan tyckas motsägelsefullt eftersom det är ett direkt brott mot budet om hederlighet. Å andra sidan kan en tillfällig ohederlighet inbringa stor rikedom, vilket enligt Cirza är gott. När väl rikedomen är bärgad kan man alltid göra bot för sin ohederlighet, till exempel genom donationer till templet.

Samhörigheten

Cirefalier håller samman och ser med viss misstänksamhet mot andra raser eller mot andra människor. Detta gäller särskilt för cirefalier som lever inom samväldet. Deras egenskaper som mycket målmedvetna och idoga förhandlare och handelsskapare när de befinner sig utomlands kan vara nästan det motsatta när det gäller att ta emot främlingar eller utlänningar i de egna länderna. Främlingar behandlas med respekt och artighet, men det är svårt att som utlänning få något 'grepp' om den lokala situationen – den cirefaliska lokalbefolkningen svarar artigt på tilltal men säger vanligtvis inget av värde eller är väldigt undvikande när de svarar. Det är svårt att få konkret information, speciellt om den anses viktig, vilket ofta ter sig mycket frustrerande. Detta märks också då det är svårt för en utlänning att få tillträde till cirefaliska akademier eller att få möjlighet att delta vid större traditionsenliga festligheter. Som utlänning känner man sig artigt men samtidigt ytterst reserverat bemött.

"Nej, nej, inte så. Du tar i alldeles för mycket, min dotter. Så här, titta på mig. Låt hammaren snarare smeka stålet till formen du önskar." Wezhlen gav tillbaka den stora hammaren till Xztina, som utbrast: "Far, hur vet du allt detta? Din insikt i konsten är så stor". Den unga starka kvinnan höjde ögonbrynen frågande.

Den äldre mannen torkade svetten från pannan och blickade ut genom smedjan, ut mot den klara blå himlen ovanför Szaracon Tamatz. "Xztina, du är ung. Men när du är lika gammal som jag är nu så är jag övertygad om att du kan mångdubbelt mer än jag kan nu. Det är din lott i Cirzas godhet att nå den yttersta framgången. Glöm aldrig det. En dag är det du som förser ärkefursten med dina svärd, just för att de är dina." Den unga kvinnan sken upp med ett bländande leende och medan Wezhlen tog ett steg tillbaka började hon bearbeta järnet igen. Precis på det sättet som hon skulle göra.

De fem pelarna

Då guden Cirza spelar en mycket stor roll i de flesta cirefaliers liv så genomströmmas deras samhälle starkt av dennes bud. De följer det som står i tzorlackrullarna, deras heliga skrift. Religion är sträng och lägger sig i ganska mycket i de dagliga göromålen. Många vardagliga skeenden finns beskrivna och kommenterade i tzorlack, även om de flesta inte bryr sig att följa instruktionerna till punkt och pricka. Ord och lagar lärs in redan från tidig ålder vilket gör att det är ytterst få cirefalier som inte bekänner sig till Cirzatemplet. Och eftersom Cirzas ord är lag och då Cirza genomsyrar hela mentaliteten och samhället får detta till följd att folket tänker ganska enhetligt och följer vanligtvis de ledord och budskap som Cirza proklamerar – hederlighet, rättvisa samt att rikedom är av godo. En strof ur en av tzorlackrullarna säger: ”Mångfald skapar konkurrens och konkurrens lockar individen till stordåd”. Detta är en strof som alla cirefalier kan utantill och som ofta citeras och som man lever efter. Tzorlackrullarna förespråkar fem pelare (levnadssätt och moraliska betänkligheter), vilka sätts samman till en cirkel. Denna cirkel kallas för Cirzas ring. De fem pelare som korsar ringen är:

Individens hederlighet: Varje individ skall agera med ärligt uppsåt, inte sprida avsiktliga lögner och uppföra sig korrekt inför andra medlemmar inom samväldet. Att medvetet bedra, lura eller förråda samväldets medlemmar är något helt förkastligt.

Individens rättvisa: Att sko sig på andra individers okunskap eller dumhet är föraktligt. Individen skall uppföra sig rättvist och med respekt och kommer då också att mötas av rättvisa och respekt. Att stävja partiskhet och främja rättrådighet måste alltid vara ett livsmål för varje individ inom samfundet.

Individens flit: Genom hårt arbete på den plats och position Cirza har valt åt individen når individen storhet och välgång. Lättja och ovilja till att arbeta är oacceptabelt och skall bestraffas omgående. Utfört arbete och en rik ambition på framgång gör individen stark och beundransvärd, vilket gör samfundet starkare.

Individens anseende: Alla individens handlingar avspeglas på individens person och familj. Att befläcka sitt eget och familjens namn är icke tänkbart och en sådan individ hör inte hemma inom samfundet. Ens heder, namn och stolthet är detsamma som ens jag. Utan ett namn, en heder eller stolthet är individen förlorad ur Cirzas famn.

Det egna folkets välstånd: Samväldets framgång föder individens framgång, på samma sätt som individens framgång föder samväldets framgång. Därför är det viktigt att alla individer strävar efter att stärka samväldet på samma sätt som samväldet strävar efter att stärka individerna.

Cirefaliska ordstäv

Det finns ett flertal ordstäv som är starkt kopplade till cirefalierna och deras kultur. De två mest kända är:

”Hedern framför allt”: Detta ordstäv är kopplat till den första av Cirzas fem pelare, nämligen 'individens hederlighet'.

”Arbete gör själen friare”: Med detta menas att det är genom slit och hårdgöra som man bäst blir tillfredsställd. Ordstävet är hårt kopplat till varje cirefaliers stolthet – inget är så fint som resultatet av ens egna arbete.

Syn på omvärlden

Även om den cirefaliska synen på omvärlden är mycket individuell så finns det gemensamma tankemönster om hur de ser på sina grannar och handelspartners.

Jargien: Det jargiska kejsardömet må vara stort men dess makt är dalande. Cirefalierna ser hur folkets envisa dyrkan av Daak och den sanslöst dåliga byråkratin tvingar ned landet på knä. Det som förvånar cirefalierna än mer är att det tycks inte finns någon ambition att få det på fötter. Adeln frossar och folket svälter. Jargien är dock alltjämt ett viktigt rike ur handelssynpunkt och man aktar sig för att inte förolämpa dem, för även om riket är försvagat kan det fortfarande kämpa. När det väl har självdött torde det inte vara något problem att absorbera resterna.

Asharinahalvön: Asharina ses som en viktig plats och möjligheterna att göra vinster här är mycket stora även om befolkningen är misstänksam och ibland svår att umgås med. Många cirefalier påminner sig om den tid då nästan hela Asharinahalvön låg under det stolta samväldets fana. Även om de cirefaliska styrkorna blev drivna från området finns dock drömmen kvar om att Asharina någon gång skall återvända till sina rättmätiga herrar.

Thalamur: Thalamur ses som ett fallet och sorgset imperium, inte lika dekadent som Jargien, men ändock en dalande stjärna. Folket där håller sig för sig själva och lever till största del på resurserna inom riket. En viss handel sker med Caserion men annars är de ovilliga till samarbete.

Consaber: Consaber ses som en vämjelig rest av ett stort imperium. Tidigare höll de sig på den nivå som cirefalierna tyckte passade den, det vill säga kravlade runt i leran, men nu har de gjort flera framsteg inom handel, forskning och krigsmakt och har helt plötsligt kommit att hota samväldets position. Månnga befarar att det inte kommer dröja länge innan väpnade konflikter mellan ländernas olika flottor blommar upp.

Västlanden: De länder som ligger här är mycket värdefulla då det gäller handel. Många handelsvaror kan man endast få tag på härifrån, och tar man bara folket på rätt sätt så kan man utnyttja dem och deras varor på bästa möjliga sätt. Cirefalierna hoppas på att idén om att bygga kanaler igenom Mûhad skall bli verklighet så att man kan segla mellan Gordrion och Melorion utan att ta sig runt hela den västra kontinenten.

Alver: Alver ses som svåra att förhandla med och väldigt stolta. De har mycket kunskap och hantverksskicklighet men vaktar den ilsket. Cirefalierna anser att pyaralverna är de som är lättast att ha att göra med. De andra bör man passa sig för.

Dvärgar: Dvärgarna ses som skickliga hantverkare som det är bäst att hålla sig väl med. Deras girighet gör att för rätt summa pengar eller handelsvaror kan man få dem att tillverka underbara hantverk och sälja dyrbara metaller. Att använda dem som arkitekter till sina befästningar är heller inte en dum idé även om det kostar avsevärt.

Tiraker: Tirakerna ses som våldsamma, barbariska, aggressiva, lättmanipulerade och giriga. Om man har tirakiska legosoldater i sin sold kan man räkna med att de gör det de är hyrda för att göra. Cirefalier hyr därför flitigt dessa kämpar, både som försvar till sina handelsfartyg och till soldater då dessa behövs. De ses som ett verktyg och inget mer.

KAPITEL TVÅ

HISTORIA

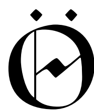


Svärden möttes än en gång så det sprakade om dem. Tamizier såg beslutsamheten i Xerims ögon. Det var sen eftermiddag och de två kämparna hade utbytt några serier, såsom för att känna på varandra. Tamiziers vältrimmade armé, liksom upprorshären, hade stannat upp när de två mötte varandra på slagfältet. Båda sidor ville bevittna envigen mellan de två kämparna. Cirefaliern var inte orolig, Xerims attacker var amatörmässiga och var ingen match för hans egen hårda utbildning på moderöns finaste stridsakademier.

En slagserie i vilt raseri avvärjdes enkelt. Xerim verkade hämta andan – tillfället Tamizier hade väntat på. Direkt gick cirefaliern ned på knä och stötte svärdet genom buken på upprorsmakaren. Till sin förvåning verkade inte detta påverka honom nämnvärt, utan han gav cirefaliern en spark som nästan fällde honom. Snabbt kom han i balans, parerade ett nytt vansinnesanfall och drev med ett vitt hugg in svärdet i sidan på den ruffige rebellen. Nu var det slut på leken. Ingen nåd!

Tamizier följde upp med ett hugg som nästan slet av Xerim benet, därefter ett sving mot dennes axel som tog djupt. Hans fiende stod fortfarande upp, trots att blodet forsade ur dennes sår. Tamizier drog sig snabbt tillbaka, roterade och gjorde ett nytt utfall, rakt mot Xerims huvud. Xerim hade inte en chans utan svärdet gick in halvvägs i skallen. Tamizier log brett, andades lättat ut och gav Xerim en menande blick, något överlägsen men ändå med viss respekt för att han hade vågat utmana honom. Xerim log tillbaka, tillsynes oberörd av de dödliga träffarna. Sekunden därefter förevigades cirefalierns förvridna leende då det lysande svärdet skilde Tamiziers huvud från kroppen.

DEN CIREFALISKA HISTORIEN



Ön Vambolien behärskades länge av en urgammal ras av ödlemänniskor och dess mänskliga tillbedjare. Vamboliens centrum var det höga tempel som stod helgat åt drakguden Koyn; öns människor var slavar under kultens ledare och ödlefolket. På 2000-talet före Daak enades människoklanerna under Cirzim i revolt mot ödlorna och Koyn. Templet brändes och drakgudens allra heligaste vräktes i träsken och havet. Klanerna blev ett folk: Cirefalierna.

Den första expansionen

Endast svårtydbara fragment finns att tillgå om den tidigaste cirefaliska historien, och de flesta historiker svävar således i okunskap om revolten mot Koyn. Mer känd är cirefaliernas första expansion, från Vambolien ut till de närliggande öarna. De första egentliga krigen med cirefalisk inblandning utspelade sig här, under havsfurst Nihirzaziors ledning. De cirefaliska galärernas besättningar besegrade gång på gång primitiva sjöfarande tiraker och drev dem tillbaka till öarna Rimkoz och Dazava, där expansionen tillfälligt stannade upp. Efter ett svek kamouflerat som en fredsförhandling dräptes de åtta främsta tirakiska sjökonungarna och hövdingarna, av den listige havsfursten Harazmel och dennes män. Tirakernas försvar föll samman och cirefalierna jagade de kvarvarande tirakerna från ö till ö. Jakten var hänsynslös och flera tusen tiraker slaktades av de målmedvetna cirefalierna. Gamla rullor, skrivna på det nästan helt utdöda språket tebramad, förtäljer att året nu var 25 f.D.

Samväldets uppkomst

Ett hundratal år efter Ljusbringarens ankomst förekommer cirefalierna för första gången i den jargiska historieskrivningen. Det berättas om hur cirefalierna landsteg i södra Jargien för att idka handel. Inom loppet av några år grundades en permanent handelsplats i området som kom att kallas Szal Dorian. Konungen av Jargien fick snart idén att ålägga cirefalierna höga tullar för att få frakta varor på Igonhavet fram och tillbaka mellan de cirefaliska öarna och Jargien, varpå cirefalierna svarade med att lägga området runt handelsstaden under sig och avkräva invånarna skatter. Fullskaligt krig blossade upp, och den jargiske konungen gjorde misstaget att möta cirefalierna på havet. I sjöslaget vid Gahava (söder om Gnar-Muur) år 219 e.D. besegrade den cirefaliska flottan en armada av jargiska galärer genom god krigslist och välplanerad taktik. Jargiens sjöherravälde över Igonhavet bröts en gång för alla, och med inbördes stridigheter i Jargien, underblåsta av diverse lemiriska adelsätter, avstannade även offensiven mot Szal Dorian. Det skulle dröja 500 år innan jargiska legioner, under en av de tidiga kejsarna, återerövrade området, men själva staden förblev cirefalisk.

Med de tre stora öarna Vambolien, Rimkoz och Dazava under cirefalisk överhöghet, liksom området runt Szal Dorian, upprättades det cirefaliska samväldet, styrt av en ärkefurst från Vamboliens maktcentra Ciremelo och upprätthållet av underlydande furstar i provinserna.

"KOYN! KOYN! KOYN!" Det enstaviga mässandet nådde sin höjdpunkt. Kvinnorna tycktes vara i trance. Deras blickar var tomma, och för varje slag på de väldiga trummorna av människoskinn ryckte deras nakna kroppar till i väldiga spasmer. Ödlemännen var överallt, såg till att allt gick rätt till, sänkte sina breda bronsknivar i de fjättrade slavarnas kött. Cirzim skakade där han satt bunden i utkanten av djungelgläntan. Han hade sett sin mor offras till drakguden, hans far genomborras av ett spjut, och var hans syskon fanns visste han inte. Han bad en bön, en tyst bön till vilken gud som än månde höra honom: "Låt mig gå! Låt mig slippa undan detta, och jag skall krossa den mordiska gudomen. Jag skall finna ett sätt! Finna ett sätt!"

Upptäcktsresorna

Under hela denna tidiga epok satsades stora resurser på utbyggnaden av samväldets flotta. Ett rike vars främsta handelsvägar och kommunikationer gick via vattnet behövde en stark flotta för att överleva och för att stå emot det latenta hotet från tirakerna i söder och jargierna i norr.

Många expeditioner utrustades för att kartlägga Mundanas vatten. Vissa expeditioner försvann till havs och hördes aldrig mer av, men många återkom till Melorion med information och varor från Övärlden i söder och andra riken i väster. Viss handel i österled med det stora kejsardömet Colonan förekom likaså, men inte i lika stor utsträckning. Genom dessa expeditioner stiftades också kontakter med andra raser – alver ansågs vara stolta, dystra och allmänt svåra att ha att göra med, medan dvärgarna däremot visade sig dela cirefaliernas vilja till handel och kunskapsutbyte. Dock är kontakten mellan dem långtifrån felfri – cirefalierna är det enda människofolk som har försökt sig på att belägra ett dvärgfäste. Det slutade i ett misslyckande på grund av envisa dvärgar och starka försvarsverk. Sedan dess har dvärgarna instiftat ordspråket: "Lita aldrig på en leende cirefalier".

Tidigt begav sig också den första av många cirefaliska plundringsflottor iväg över havet västerut, mot det nuvarande Momolan. Plundringen var omfattande, där hela städer systematiskt tömdes på allt av värde för att sedan brännas. Stora mängder sällsynta hantverk, rent guld och silver, ädelstenar samt lassvis av slavar fördes tillbaka till Melorion. Dessa tidiga plundringståg var det som skapade grunden till cirefaliernas välstånd och gav upphov till det ekonomiska oberoende som Melorion har än i dag. Räderna och plundringen fortgick i omgångar under flertalet sekel innan hela den södra kontinenten anses vara 'färdigplundrad' och utarmad. Än i dag ses många cirefalier som plågoandar, speciellt i Forion.

Med stora mängder kapital och råvaror i de sprängfyllda skattkamrarna och varumagasinen började Melorion på allvar att handla med Jargien på ett effektivt och taktiskt sätt. På tämligen kort tid lyckades Melorion bygga upp en imponerande flotta

och en utbildad armé av cirefaliska stridsmän och huskrigare. Denna flotta skickades söderut, mot nuvarande Takalorr, där cirefalierna mötte hårt motstånd av de fruktande tirakerna. Efter ett flertal års försök att erövra Takalorr gav cirefalierna till slut upp och fortsatte söderut, ner mot Arkipelagen.

Att med en stor krigsflotta besegra och underkuva ett flertal öar i Arkipelagen var inte speciellt svårt för de välbeväpnade, vältränade och välmotiverade cirefalierna. Plundringsräderna var om möjligt brutalare än de i västerled, och än i dag går legender om cirefaliernas hänsynslösa massakrer och skoningslösa skövlande – vissa öar sattes i brand och förvandlades mer eller mindre till askfält. Med sig tillbaka från Arkipelagen fick cirefalierna både slavar, exotiska varor och hantverk. Melorions rikedomar nådde snart ojämförliga höjder och välståndet spred sig till alla invånare, vilket gjorde det enkelt för Melorions ledare i Ciremelo att börja bygga upp en ny stor erövringsexpedition, denna gång i riktning mot öster.

Mareks grundande

År 1192 e.D. landsteg en cirefalisk flotta i de sydvästra delarna av det raunländska riket Raon. Tack vare köpslående med ett antal lokala militära ledare lyckades cirefalierna vinna de allierade som behövdes för att slå tillbaka de rauner som bosatt sig i området och inmuta marken som tillhörande samväldet. Inom loppet av några år importerades stora mängder förnödenheter, vapen och mankraft till området, och staden Mareks frihamn (Marek Pomian) grundlades. Kejsaren av Raon saknade de resurser som krävdes hålla två fronter – han var redan upptagen med ständiga krig i öster, mot det coloniska imperiet – och således erövrades området helt och hållet av cirefalierna.

Erövringen av Nevo

Det kanske största krigsföretaget i cirefaliernas historia var erövringen av Nevo (ungefär nuvarande Asharien), vilket inleddes 1203 e.D. då soldater från Mareks frihamn landsteg vid en öde och nästintill obevakad kust norr om Camard. Man uppförde en hamn på platsen, dit soldater, vapen, trä och sten fraktades i mängder. Inom loppet av mindre än ett år hade man uppfört en befäst stad som kom att kallas Tuzan Rim. Staden blev utgångspunkten för en lång men framgångsrik erövring.

Det egentliga kriget mot Nevo tog sin början år 1205, då Camard en vårdag belägrades av härfursten Dharz trupper. Efter att ett utbrytningsförsök av den nevrinska flottan misslyckats kapitulerade staden. Alla personer med maktämbeten avrättades publikt på extremt grymma vis. Bland de avrättade fanns även Zoriánordens ledare, vilket ledde till ordens temporära upplösning i Nevo. Förlusten av Camard var förstås ett dråpslag för nevrinerna. Ändå enade sig nevrinerna under kung Tymian för att stå cirefalierna emot. Nu gick erövringen av Nevo in i sitt mest djävulska skede, när cirefalierna beslutade sig för att köpa tirakernas tjänster och en gång för alla tukta det nevrinska folket. Ryktet säger att så gott som hela cirefaliernas förråd av alkohol skeppades till Takalorr som en del av betalningen.

Den enorma tirakiska legohären drog plundrande och skövlande genom Nevo och endast de cirefaliska härledarnas hårda bestraffande av förödelse av sådant som cirefalierna skulle kunna nyttja hindrade tirakerna från att helt och hållet förhärja landet. Således klarade sig de flesta gruvanläggningarna, storjordbruken och tobaksplantagen undan ödeläggelse, men lokalbefolkningen med dess kreatur och näringar skändades och förstördes på de mest bestialiska vis. År 1210 brändes



Ralon, Nevos största stad, emedan cirefaliena hade en stor fest utanför. De av stadens invånare som överlevde skänktes som slavar till de tirakiska krigsherrarna och fördes bort till Kiaz eller Takalorr för att aldrig mer höras av.

Cirefalierna begick nu sitt kanske enda misstag, nämligen att anta att nevrinerna knäckts. Detta var inte fallet, och år 1220 e.D. vann kung Tymian en lysande seger mot cirefalierna utanför Fala. Ungefär samtidigt bröt pesten ut i Nevo, och mycket av arbetet avstannade i de ockuperade områdena. En sista offensiv skulle behövas, och snart inringades Fala av de cirefaliska trupperna. Uppdraget att knäcka nevrinerna gick till bremziir Nahrzezian svart om ögat, som gjort sig ett rykte som en fullkomligt skrupelfri krigare. Sitt tillnamn hade han fått på grund av den ögonröta som ätit hans ena öga svart och delvis förblindat honom. Belägringen hävdes efter det att Nahrzezian beordrat att katapulterna skulle laddas med pestsmittade lik som sedan slungades in över murarna. Kung Tymian insjuknade och dog snart i pesten, varpå Nevo stod utan ledare. År 1222 e.D. stod Nevo i cirefaliernas grepp, och det nya landet med de järnrika jordarna fick namnet Asharion.

Med undantag för några bondeuppror (av vilka det allvarligaste försöket kommit att kallas ’Första bondeupproret’) och en ringa motståndskamp som organiserades ifrån Asharions otillgängliga vildmark lyckades cirefalierna lägga landet under sig, och ett par generationer senare hade folket i Asharion accepterat cirefaliernas överhöghet. Kommunikationerna, utbildningen och handeln byggdes ut, och den lokala religionen tilläts fortsätta sin verksamhet i utbyte mot höga avgifter till ockupationsmakten. Gruvdriften och tobaksodlingen expanderades och moderniserades, och stora delar av produktionen exporterade vidare till samväldets hjärta.

Erövringen av Soldarn

Ett århundrade senare vände cirefalierna blicken mot Soldarn. Krigståget utgick såväl från provinsen Asharion i norr som Melorion i sydväst. Ganska snart erövrades den norra halvan av Soldarn, men sedan avstannade krigståget på grund av det hårda motstånd som uppbragts i det skogiga inlandet. Soldierna hade lierat sig med Iracskogens alver och kunde med hjälp av dessa hålla cirefalierna borta från rikets mitt.

I söder firade den soldiska flottan (främst bestående av galärer av jargiskt mått – Soldarn var från början en jargisk utbrytarnation) vissa triumfer mot cirefalierna. Efter vad som hänt Nevo hade soldierna sett till att bygga ut flottan och besätta alla viktigare öar längs en tilltänkt cirefalisk uppmarsch väg till sjöss, och cirefalierna blev helt klart överraskade av det hårda motståndet.

Två år senare, 1354 e.D., kom en andra våg av cirefaliska erövrare. Flottan hade utrustats med eldpsrutor, vilka orsakade kaos bland såväl fiendens som de egna galärerna. Tydligare framgång hade man i norr där ockupationsarmén fann vägar genom skogarna, ryktesvis med hjälp av tirakiska spårare. Snart föll hela Soldarn i cirefaliernas händer, utom de djupaste skogarna, där alver och soldiska upprorsmän fortfarande stod fria. Den nyutnämnde kurfurst Kemithor av Soldarn sattes att styra den nya provinsen från den nygrundade residensstaden Kemithor Riskoz i söder.

Cirefaliernas sju eländen

Under de kommande seklen drabbades samväldet av vad som i senare historieskrivning skulle komma att kallas cirefaliernas sju eländen.

Blott tjugo år efter det att Soldarn erövrats startades ett uppror mot cirefalierna. I ett överraskningsanfall mot Kemithor Riskoz kidnappades kurfursten under en jakttur av den soldiske härledaren Parowyn. Under operationen dödades också flera av cirefaliernas främsta krigs- och härfurstar. I och med detta vändes krigslyckan som först stått cirefalierna bi. I fältslag efter fältslag förlorade cirefalierna mark gentemot soldierna, som allierat sig med alviska bågskyttar. Snart var riket befriat, och den cirefaliska ockupationen en mardröm blott. Som en sista cirefalisk hälsning till det soldiska folket, tömdes och brändes ett stort antal byar i söder, och hela dess befolkning forslades upp på fartyg för att skeppas som slavar till tirakernas ö Takalorr.

År 1412 e.D. startades ’Andra bondeupproret’ i Asharion, och trots brutala motåtgärder från cirefaliernas sida kunde man inte slå ner det revolterande folket. Tills sist fick man lov att muta upprorsmakarna med pengar, land och visst självbestämmande i triviala frågor. Vad man inte visste var att detta skulle bli början till slutet, även om Asharion länge skulle förbli cirefaliskt.

Drygt hundra år senare utböt ’Samoriupproret’, vilket skulle visa sig fatalt. Den cirefaliske kurfursten Thanmazier tvingades då låta den samoriska läran bli officiell statsreligion i provinsen. Storprimasen i Ciremelo såg på detta med avsmak, men kunde ingenting göra, då ett upprivande av dekretet med säkerhet skulle få Asharion att koka igen.

År 1741 e.D. drabbades cirefalierna av det kanske värsta eländet: själva gudarna spelade ut sina krafter mot dem, när den ashariske hjälten Xerim fann det legendariska Solsvärdet. Med ett vapen smitt av solgudarna enade Xerim asharierna i kamp mot cirefalierna. Cirefalierna hade nu vant sig vid överhögheten i provinsen – den var trots allt cirelifalisk sedan 500 år – och inga skäl för uppror fanns egentligen med tanke på de goda rättigheter som skänkts nevrinernas ättlingar. Upproret kom som en chock, och stad efter stad föll i upprorsmakarnas händer. Till sist möttes cirefaliernas krigsfurst, tillika kurfurst, Tamizier

Tre kvarter kvar nu. Den jargiske kunskaparen småsprang längs Ciremelos stenlagda gator mot hamnen och den väntande slupen som skulle ta honom tillbaka. Ha! Han hade gjort det, han hade lurat handelsfust Nilhiz och kommit undan med det. Han hade alla papperen instoppade under togan, alla sju. De var värda en förmögenhet, inte bara i pengar utan även i blod. Detta var papper man dödade för. Två kvarter kvar. Gatan låg mörk och tyst, de höga stenhusen svarta i denna sena timma. Allt som hördes var hans egna steg som klapprade mot stenarna. Ett kvarter kvar. Han kunde känna den salta nattbrisen från havet slå mot honom. Så plötsligt: ett tiotal skuggor lösgjorde sig ur gränder, inifrån husväggar, bakifrån, ljudlöst snett ovanifrån. ”God natt, herr Valetos – för alltid.” Det var handelsfurstens röst och den sista stämma kunskaparen hörde innan tio smala svärdsklingor en efter en genomborrade hans kropp.

och folkets ledare Xerim på ett blodigt slagfält söder om Tuzan Rim. Trots att Tamizier, som var den klart skickligare kämpen, sårade sin fiende dödligt flera gånger, lyckades Xerim, med Solsvärdets hjälp, hugga ned den cirefaliske överbefälhavaren. Halvannat decennium senare kapitulerade den nyutnämnde kurfursten Vobiriaz för upprorsmännen, och ett fritt Asharien utropades. Cirefalierna som sedan generationer bott i området gavs amnesti, främst på grund av dess betydelse i det ashariska samhället, som lärda och skickliga handelsmän med essentiella kontakter och kunskaper med ovärlden.

Utöver krigsnederlagen fanns också andra cirefaliska eländen: ett då pesten slog till i Tzarmun Riskoz. Året var då 1487 e.D. Över 10.000 personer dog i den fruktansvärda sjukdomen, och stanken från de ruttnande kropparna kunde enligt skrivaren Pzenarek ”vädras på många sjömils avstånd, ty kirurgerna kunna intet göra åt detta”. Denna händelse kallades också ’den stora orenheten’, och i ett försök att blidka Cirza anlade man ett tempel i staden, vars tak gjöts helt i silver.

År 2353 e.D. tappade cirefalierna kontrollen över de nordligaste öarna i Melorion, då djungelsjukdomar, vilda djur, monster och myggor drastiskt ökade i antal och omfattning. Ett århundrade senare föll Szal Dorian i Kejsardömets händer, efter en lång belägring från de jargiska legionerna. Så var cirefaliernas sju eländen fullbordade.

Caserions grundande

År 2469 e.D. fick Mareks frihamn åter en cirefalisk borgmästare från det att asharierna övertagit staden. Hennes namn var Fhormozia, och med skickligt politiskt rävspel lyckades hon snart få borgerskapet att gå med på att bryta sig ur ashariernas unionsbildning. Namnet på staden ändrades till Marek Pomian och det kringliggande landet kallades Caserion.

Samväldet skulle ha kunnat spricka ytterligare här om det inte vore för intensiv diplomati från Melorions sida och det faktum att storprimasen hotade samtliga utbrytare i Caserion med Cirzas eviga vrede och fördömelse. Lösningen blev till sist en kompromiss, där Caserion fortfarande var en del av samväldet, men också fick ett eget storråd och en egen ärkefurst. När Caserion så småningom blev rikt på handel kunde prästerskapet köpa sig fritt på ett liknande vis och tillsätta en egen storprimas. Guldet från denna uppgörelse användes sedermera för att ersätta det gamla Cirzatemplet och resa det nya jättelika Cirzatempel som fortfarande tronar i centrum av staden Ciremelo.

Caserion expanderade långsamt åt norr, men vann få varande segrar. Thalasker från nordost slog snart tillbaka cirefalierna. Fälttågen mot väster gick lika illa, främst på grund av ashariernas lösa allians med dvärgar och kraggbarbarer som avskräckte från vidare militära expeditioner. Armén leddes av den sinnessjuke och helt inkompetente Kimrizian, Fhormorizas son. Dessutom var den vanligen så effektiva cirefaliska sammanhållningen sönderslagen i bittra rivaliteter mellan familjer, då alla ville vara dem som återbyggde samväldet. Efter att familjernas konspirerande husfurstar fängslats lyckades det nya ledarskapet istället sluta fredsfördrag och handelsavtal med Asharien. Än idag är de två rikena tätt knutna till varandra när det gäller handel och gemensamma intressen, till exempel att bekämpa pirater i Rhungsjön.

De senaste hundra åren

Cirefalierna expanderade åt många olika håll. Sjövägarna västerut hade inte övergivits, trots begränsad framgång att underkuva jargier och västerlänningar. Långt i nordväst fann man i det närmaste orörd mark, som snart koloniserades och blev till Gordrion. Stora mängder straffångar och slavar skeppades till kolonin för att bygga upp riket och produktionen. Stora mängder malm, dyrbar sten, guld, silver och ädelstenar har sedan dess skeppats från kolonin ut i världen och gjort samväldet än rikare. Den nya penningkällan får gästarbetare att spendera långa tider till havs för att ta sig till denna nordliga koloni i hopp om att tjäna nog stor förmögenhet för att ha en trygg framtid. Den nordliga vildmarken är dock inte säker och troll, vilddjur och farsoter har släckt många liv och framtidshopp.

År 2933 slöt cirefalierna ett fördrag med de tirakiska sjöherrarna i Tiban som kom att kallas ’det meloriska sjöförbundet’. De allierade sjöflottorna från Takalorr och Melorion hotade ta över haven då inga handelsfartyg gick säkra för de snabbseglade tirakfartygen och de väldrillade cirefaliska flottisterna. Snart anföll man den sabriska ön Colm söder om Danbréann och byggde, med hjälp av allierade dvärgar, snabbt upp en befäst hamn. En rik handelsstation anlades och blev snart till en nagel i ögat för sabrierna. Sabrierna kunde dock intet göra än att avvakta, ty så stark var cirefaliernas flotta och befästning. Sjöförbundet terroriserade farvattnen i drygt tjugo år, innan sabrierna lyckades vinna över tirakiska pirater på sin sida och övertala dem att anfalla meloriska hamnar. Detta ledde till splittring mellan cirefalier och tiraker, och de många sjöslag dem emellan blev förödande för båda sidor. Sabrierna återvann en del av den förlorade positionen som en av Mundanas främsta sjöfararnationer, och en slags jämvikt stoppade cirefalierna från vidare direkta attacker mot Consabers besittningar. På senaste tid har dock konflikterna blossat upp igen. Kampen om dominansen i övärlden har lett till ett flertal mindre drabbningar mellan sabrier och samväldet. Många befarar att ett sjökrig kan blossa upp – vilket allvarligt skulle skada handeln.

I skuggan av Melorions krig och Gordrions tillväxt seglade Caserion upp som den kända världens kanske främsta handelsnation. Handelskontrakt med Thalamur, Asharinahalvön samt skeppsleder till Ebhron, Consaber och Stora Arkipelagen bringar in stora summor pengar till riket. Dock förskonades man inte helt från problem. Den caseriske markfursten Vrimzikiel avsattes efter att ha våldfört sig på sina undersåtar upprepade gånger, hädat och uppträtt förrädiskt gentemot Cirzas tempel och talat illa om ärkefursten. Vrimzikiel uppbådade en legoarmé och drog in i norra Asharien för att härja. Armén hotar i detta nu såväl de nordligaste ashariska städerna som Caserion självt, och många är måna om att så snart som möjligt försöka besegra våldsmakaren. Dessutom har konflikterna mellan de caseriska handelshusen blommat upp allt mer, sammanhållningen är långtifrån lika god som tidigare och många av kurfurstarna har stridigheter mellan varandra. I samväldets hjärta, Melorion, ser man oroat på utvecklingen i Caserion då konflikter även påverkar dem. Då alla ärkefurstar vet att det krävs ett enat samvälde för att kunna bedriva en fungerande handel och stå emot en framtida konlikt med Consaber gör det allt de kan för att stabilisera situationen.

Tidslinje

Cirefalierna har en tideräkning som utgår från ett uppskattat år för Melorions grundande. Det innevarande året skulle enligt denna tideräkning vara år 5012, vilket skulle motsvara år 2967 efter Daak.

ca –7000	Dazava rensas från demoner och ondskefulla kulter av en kraftig tirakisk invasionshär.
–2045	Koynkulten på Vambolien drivs ut. Stammarna på ön enas och det första cirefaliska riket bildas.
–239	Cirefalierna driver ut tirakerna på ön Rimcoz söder om Vambolien. Ett starkt brohuvud upprättas.
–25	Ön Rimcoz erövras till fullo av cirefalierna. Även ön Dazava blir en cirefalisk besittning. Cirefalierna konsoliderar sitt grepp över de meloriska öarna och Melorions sjömakt börjar växa.
0–1100	Plundringståg i västerled och mot Takalorr och Stora arkipelagen i söder.
210	Cirefalierna grundar handelsstaden Szal Dorian i de sydvästra delarna av Jargien.
219	Sjöslaget vid Gahava. Jargiernas sjöherravälde i Igonhavet bryts en gång för alla.
720	Cirefalierna erövrar ett antal öar väster om Thummons portar.
985	Meloriska handelsmän köper Kalarr av tirakiska köpmän. Tirakerna ges dock rätt att fortsätta att bo på ön.
989	Tirakiska krigare återerövrar Kalarr som bara varit i cirefalisk äga knappa fem år.
1192	Cirefalierna anfaller Raon och Mareks frihamn grundas.
1205–1222	Krig mot Nevo. Hela riket erövras.
1245	Första bondeupproret i Asharion.
1352–1354	Krig mot Soldarn. Hela riket erövras, så när som på skogarna i rikets mitt.
1376	Uppror i Soldarn. Provinsen går förlorad.
1412	Andra bondeupproret i Asharion.
1487	Pesten drabbar Tzarmum Riskoz.
1523	Samoriupproret i Asharion. Den samoriska läran blir officiell statsreligion.
1635	Feman Riskoz (senare Chadarians hopp) anläggs i Asharion av cirefalierna.
1741–1753	Uppror i Asharion. Provinsen går förlorad.
2349	I samband med att Lemira erövras av jargierna så passar cirefalierna på att ockupera djungelöarna nordöst om Vambolien. Man kungör storslagna planer för öarna som får namnet Lemirion.
2353	Cirefalierna ger upp kontrollen över de nordligaste öarna (Lemirion) eftersom djungelsjukdomar, vilda djur, monster och gigantiska myggsvärmar.
2445	Cirefalierna förlorar Szal Dorian till jargierna efter en långvarig belägring.
2478	Kurfurst Fhormoriza och cirefalierna tar över Mareks frihamn på politisk väg. Det cirefaliska namnet blir Marek Pomian och landet runt staden blir Caserion.
2485	Caserion börjar sin expansion åt norr. Expansionen går mycket långsamt och kolonisationstrupperna drabbas av ständiga bakslag. Största anledningen till svårigheterna är den helt inkompetente härföraren Kimrizian, Fhormorizas son, samt en sällan skådad inbördes rivalitet bland de framstående familjerna.
2527–2571	Krig mot Asharien, vilket slutar i ett fredsfördrag som gäller än idag. Inga landvinningar. Ett frihandelsavtal instiftas mellan de båda länderna.
2595–2596	Vansinnets krig mellan Damarien och Melorion utbryter efter att Damariens kung i en dröm sett att Melorion skulle anfalla Damarien. Damariens vansinnige kung dödas när huvudstaden bränns av meloriska marinkårister och vapenmästare.
2603	Thalamur anfaller norra Caserion. Hela den cirefaliska hären tillintetgörs och de nordligaste delarna av Caserion går förlorade. Cirefalierna blir tvingade att betala stora lösensummor för att befria ett stort antal cirefaliska fångar.
2874	Gordrion grundas av cirefaliska kolonisatörer, straffångar och slavar.
2898	Voromanien invaderas av ashariska och cirefaliska trupper. Cirefalierna får stärkt makt i stadens råd samt exklusiv handelsrätt på Tuzan Rim under 50 år.
2933	Det meloriska sjöförbundet bildas med tirakerna.
2946	Cirefalierna anfaller och erövrar den sabriska ön Colm.
2956	Det meloriska sjöförbundet splittras.
2965	Den cirefaliske markfursten Vrimzikiel avsätts och förskjuts av Caserion. Vrimzikiel uppbådar en legoarmé och drar in i norra Asharien för att plundra.

KAPITEL TRE

SAMHÄLLE



Ärkefursten vinkade till sig en tjänare: ”Skänk mannen en bägare vin. Seså, rådman Cheto, drick! Varsågod och ta för dig. Och sedan vill jag höra vad du har att säga till ditt försvar.”

Den cirefaliske kunskaparen tog emot vinbägaren, tog en stor klunk och var nära att sätta i halsen. Metodiskt pressade han ned vinet, samtidigt som han förberedde sitt tal. Han drog in luft, tvekade men talade till sist utan att darra på rösten: ”Ers nåd Ärkefurst, jag ber er vara vidsynt i denna fråga. Mina försök att binda frijarlen till vårt ärade rike, Cirzas stolthet, har hitintills nått begränsad framgång, detta på grund av frijarlens inkompetens och trångsynthet som gör honom svårmottaglig för mina skänker och propåer. Jag förstår att ers nåd Ärkefusten förväntat sig ett mer tillfredsställande resultat, inte minst till följd av de frikostiga resurser som ställts till mitt förfogande, även om jag vill framhålla att jag tagit stora ekonomiska risker för egen del i min strävan att utföra Cirzas vilja. Jag vill ändå, som ers nåd Ärkefursten i sin vishet förstås redan insett, påpeka att jag fullgjort min plikt gentemot mitt rike och mitt folk.”

Ärkefursten nickade belåtet: ”Jag förstår. Och var förvissad om att det enda brott ni gjort er skyldig till är att ha misshagat er ärkefurst, och för det skall ni dömas fredlös. Emellertid har jag ett förslag som kan lösa er ur er skuld.”

Cheto bleknade men drack ur vinbägaren och fann sig nicka, trots att han skrek av rädsla inombords. Han hade misslyckats, och nu skulle få han betala priset.

STYRE

Den cirefaliska traditionen har länge varit patriarkal, det vill säga att männen styrt. Detta har dock ändrats under de senaste seklen – en cirefalisk kvinna har numera samma rättsliga möjligheter att nå framgång som en man, men det finns vissa områden där hon fortfarande är missgynnad. Tydligast märks detta inom Cirzatemplet, där kvinnor enligt lagen inte kan avancera hur högt som helst. Men även på många andra skikt i samhället är hon begränsad.

Husfurstarna och storråden

Alla cirefaliska familjer har en manlig ledare – en patriark – som styr och bestämmer i familjen. Denna person kallas för husfurst. Husfursten är vanligtvis den äldste av de manliga individerna inom familjen. En man får bli husfurst från och med åtta års ålder. En familjs husfurst får enligt tzorlack inte vara en kvinna. Familjer utan husfurst har ingen röst till ciretoz (storrådet), vilket kan vara förödande och en sådan familj brukar också på naturlig väg dö ut eller assimileras in i andra familjer.

En cirefalisk familj består ofta av många individer. Inte sällan bor dessa nära varandra, då sammanhållning och understöd blir så mycket lättare. Termen familj passar även in de gånger olika familjer slår sig samman till en gemensam familj. Detta händer ibland då flera individer gifter sig med varandra, eller om en familj förlorar sin husfurst. Det är inte ovanligt att en enda familj bor i ett och samma kvarter och om familjen dessutom är extra framstående brukar kvarteret få ett namn som har med familjen att göra.

De stora kolonierna Melorion, Caserion och Gordrion styrs alla på ett likvärdigt sätt. Det finns ett ciretoz (storråd), vilket består av handelsfurstar som tillsammans bildar ett råd. Det finns alltså tre ciretoz: ett i Melorion, ett i Caserion och ett i Gordrion. Storleken på ett ciretoz brukar innefatta strax över etthundra individer.

Handelsfurstarna är individer från framstående handelsfamiljer. För att en handelsfurst skall bli invald bland de begränsade platserna i ciretoz krävs det att han väljs av tillräckligt många andra familjers husfurstar. Val till rådet sker varje midsommar och då skickas speciella depescher från alla husfurstar in till det sittande ciretoz, där en speciell oberoende grupp inom Cirzatemplet räknar och avgör vilka handelsfurstar som får sitta kvar, vilka som tvingas avgå och vilka nya ansikten som kommer in. Det är inget krav att medlemmar i ciretoz är husfurstar. Detta gör det möjligt för kvinnor att vara medlemmar – något som gärna understöds. I Caserions ciretoz har kvinnorna majoritet, med cirka 55% av platserna.

Ciretoz utser en aktad husfurst från någon välbärgad och kompetent familj till ärkefurstämbetet och det är denne som utåt sett styr landet. För att ärkefursten skall kunna fungera bör han ha goda kontakter med Cirzatemplet. Dessutom är det en fördel att vara på god fot med majoriteten av handelsfurstarna i ciretoz. En ärkefurst sitter på livstid, eller tills att ciretoz avsätter honom – vilket är den klart vanligaste anledningen. En ärkefurst kan givetvis välja att självmant avgå. Cirzatemplet kan också exkommunicera ärkefursten, vilket vanligtvis innebär att han fängslas av Cirzatrogna tempelriddare och därefter avrättas som kättare. Detta sker dock ytterst sällan och har bara inträffat två gånger under det senaste årtusendet.

Furstarnas befogenheter

Ärkefursten styr riket enligt de lagar som finns och alltid med Cirzas ord i åtanke och i enlighet med vad ciretoz önskar. Dessutom sköter han även om sådana saker som den nationella militära flottan och bevakning och patrullering av handelsstationer, handelsleder, farvattnen och andra utrikiska cirefaliska byggnader. Flottan kan även hyras ut till andra cirefaliska individer eller familjer. Exakt vad en ärkefurst har för befogenheter skiljer sig åt i de tre länderna, men ciretoz har mycket makt – gör ärkefursten saker som är emot deras vilja brukar denne snabbt avsättas.

Andra saker som står på en ärkefursts dagordning är att utse kurfurstar, vilka är förvaltare över de provinser som en koloni alltid är uppdelad i. En kurfurst är motsvarande en borgmästare över den viktigaste handelsstaden i provinsen. Han är också den ytterst ansvarige för hela den provinsen där staden är belägen. Kurfursten är nästan alltid en husfurst från någon familj i samma stad eller någon annan framstående individ som har utmärkt sig. Både män och kvinnor kan få titeln kurfurst. Kurfursten i sin tur måste ta hänsyn varje stads borgråd, eller 'riztoz', där prominenta husfurstar sitter och har varsin röst. Kurfursten själv burkar ha ett antal röster, vanligtvis cirka 20% av den totala summan röster. Antalet individer som sitter i riztoz är baserat på antalet invånare i staden, men det brukar vara cirka en rådsmedlem per tusen invånare i en stad.

Kurfursten har i sin tur befogenheter att dela ut titeln markfurst till de av sina underlydande som ser till att de olika distrikten kring varje stads intresseområde utnyttjas och bearbetas på ett bra och riktigt sätt. Det är varje distrikts markfurst som utser furstar som sköter om de små lokala byarna. Furstarna kan ses som byledare och är ofta 'en av folket'.

Furstarnas plikter

Det är varje kurfursts skyldighet att se till att provinsens alla distrikt sköter sig, att stadens befästningsverk är underhållna och att stadsvakten samt garnisonen är utrustad och tränad. Kurfursten ser till att rätt skatt tas upp och att de handelsvaror som begärs från handelsstaden kan slussas vidare. Det ligger på varje enskild markfurst att se till att de kvoter med handelsvaror, mat eller råmaterial som satts upp av kurfursten levereras på utsatt tid. Det är en plikt för varje furst att se till att hans by klarar de krav som är uppställda. Däremot har inte de lokala furstarna något krav att hålla med en egen armé eller här. Detta brukar dock inte hindra att furstarna har sina egna små privata legostyrkor. Eftersom furstarna inte har skyldigheten att ha egen militärmakt så måste varje distrikts markfurst hålla sig med en garnison, vanligen bestående av legosoldater eller huskrigare som får bra löning. Detta manskap är ofta stationerat vid de olika furstarnas byar eller för att bevaka andra platser som anses

vara viktiga – till exempel blinktornen (se sida 24), gruvor eller knutpunkter i vägnätet.

Markfurstarna lyder under kurfursten och behöver inte ha något lokalt råd för att få sina planer godkända. De enda som han eller hon måste ta hänsyn till är Cirzatemplet och dess instruktioner. Vanligtvis godkänner Cirzatemplet tyst vad som pågår och en impopulär markfurst brukar ganska snabbt uppmärksammas, både från lokalbefolkningen och från indikationer genom Cirzatemplet, vilket leder att markfursten avsätts och byts ut. I vissa fall fängslas även markfursten, eller så skickas han vidare in till Cirzatemplet där han får sin bestraffning om det han gjorde var mot Cirzas lag.

Eftersom alla större cirefaliska kolonier är uppbyggda enligt samma feodala princip så kan kurfursten jämföras med en traditionell hertig som sitter i provinsens högborg – handelsstaden. I varje provins finns ett antal distrikt som vart och ett administreras av en av kurfursten utsedd markfurst (greve). Markfursten har sedan under sig ett antal furstar (baroner) som sköter om respektive by. Alla nivåer av furstar är underställda alla högre nivåer, så en kurfurst kan direkt säga till en furst att göra något utan att behöva gå omvägen via furstens markfurst. Dessutom svärs inga trohetslöften uppåt eller nedåt i hierarkin – den cirefaliska mentaliteten och den nära kopplingen till Cirzatemplet gör detta onödigt. Alla utsedda individer anses vara så hederliga och skötsamma så löften fram och tillbaka ses endast som nedlåtande och nästan kränkande.

Ärkefursten har vanligtvis ett antal kringresande kontrollanter vilka kan komma på överraskningsvisiter och då gäller det att alla papper är klara. Detta stävjar den redan mycket låga korruptionen. En del av intäkterna går tillbaka till ärkefursten, men det mesta behåller kurfursten själv för att kunna sköta om de åligganden som han har.

Maktpositioner inom Cirefaliska samväldet

Följande politiska maktpositioner finns inom det cirefaliska samväldet. Observera att militära maktpositioner (se sida 61), liksom religiösa ämbeten (sida 47) eller rent ekonomiska eller bördsmässiga dito (sida 18) också kan spela en viss roll i det politiska rävspelet.

Ärkefurst: Styr över en koloni: Melorion, Gordrion eller Caserion. Delvis beroende av ciretoz (storrådet). De nuvarande ärkefurstarna heter Tzar Balozin (Melorion), Reirzan Tzorum (Gordrion) och Mhoraz Hzarn (Caserion).

Kurfurst: Förvaltare av en provins. Delvis beroende av riztoz (borgrådet). Fungerar även som borgmästare för handelsstaden i provinsen.

Rådman: Medlem av antingen ciretoz eller riztoz. Innehar ibland en annan titel samtidigt, till exempel husfurst, markfust eller handelsfurst.

Markfurst: Förvaltare av ett distrikt.

Furst: Förvaltare eller tillsyningsman i en by.

Husfurst: Familjeöverhuvudet. Har rösträtt när representanter till ciretoz och riztoz utses.

Handelsfurst: Ledaren för ett handelshus. Är inte nödvändigtvis husfurst och det finns därför även kvinnliga handelsfurstar. Rådmännen i ciretoz är handelsfurstar.

Ciretoz: Storrådet. Består av handelsfurstar som valts in av husfurstar. Rådet utser ärkefursten och kan avsätta denne.

Riztoz: Borgrådet, styrs av stadens kurfurst tillsammans med de främsta husfurstarna inom provinsen.

VÄLFÄRD

Inom Cirefaliska samväldet tar man hand om sina egna. Den cirefaliska välfärden kan tyckas dyr och onödig, men den hjälper till att förebygga brottslighet och minimerar risken för uppror, vilket är särskilt viktigt då riket är spritt, rent geografiskt. Cirzatemplet har det yttersta ansvaret när det gäller välfärden inom samväldets kolonier.

Cirefaliernas förmåner

En cirefalier har rätt till sju års gratis utbildning i en cirefalisk tempelskola och fri tillgång till enklare vård (ej kirurgi eller annan kostsam läkarhjälp) i Cirzas tempel. Dessutom har man rätt att vid ett tillfälle räntefritt och på sex års löptid låna upp till tio dukater av Cirzatemplet att använda för att starta upp en rörelse. Oförmåga att betala jämställs med stöld (se tabell CI-1 på sidan 21 i den här boken). Förmånerna finansieras genom en kombination av donationer till templet och skatter.

Individer i samhället som hamnat i motvind kan alltid söka hjälp hos Cirzatemplet eller även sin markfurst. Det brukar inte vara några problem att få bistånd, exempelvis penningtillskott, om familjen lider nöd. Räntan på dessa bistånd brukar vara låga och återbetalningstiden lång. Cirefaliernas egna hederskänsla medför också att systemet inte missbrukas i någon högre grad.

Arbete

Den cirefaliska levnadsstandarden är hög. Ändå är det stor del av ’de rika’ som faktiskt arbetar med fysiskt och tungt arbete. Det är inte ovanligt att välbärgade män och kvinnor sliter hund på fälten, vid åkrarna eller i gruvorna. Främst i Caserion arbetar en relativt stor del av alla arbetsföra män och kvinnor med allehanda sysslor. I Melorion och ännu tydligare i Gordrion är situationen annorlunda där gästarbetare utför de smutsiga och tunga sysslorna.

Ett stående inslag bland de cirefaliska kolonierna är mångfalden av invånare som återfinns. Även om slavhandel är officiellt förbjudet så förekommer den. En utveckling av detta är dock det flitiga användandet av gästarbetare – människor, dvärgar, tiraker och alver från Mundanas alla hörn. Dessa får kost och logi samt en viss ekonomisk ersättning av sina cirefaliska herrar som anlitar dem. Gästarbetarna behandlas med ett visst förakt

och en ganska tydlig nedlåtande attityd av det cirefaliska folket, och de skulle aldrig anses som 'en av dem'. Samtidigt förstår cirefalierna att deras välstånd är beroende av den extra arbetskraften och många som har arbetat sig ifrån det hårda fysiska arbetena upp till en mer avslappnad livssituation skulle aldrig drömma om att återvända. De vanligaste sysslorna som gästarbetarna håller på med är just hårda fysiska arbeten som jordbruk, skogsbruk eller gruvdrift. Även uppförandet av byggnader eller byggandet av fartyg ligger i de flesta fall på utbildade gästarbetare. Gästarbetarnas del av vardagen är också tydlig i städerna, där det ofta bildas områden med en specifik kultur från gästarbetarnas hemländer. I dessa områden finns det ofta en helt egen marknad och kontakter här kan lätt användas för att få information och kunskap från Mundanas alla hörn – något som vissa cirefalier gärna använder sig av.

På Melorion anser sig cirefalierna vara lite för mer än de andra cirefaliska kolonierna och därför arbetar inte heller så stora delar av den rika delen av befolkningen med tunga och slitsamma arbetsuppgifter. De har istället inhyrda gästarbetare från andra länder, mestadels människor eller dvärgar men även en del tiraker. Tirakerna är vanligast i Gordrion, där de flesta arbetar i gruvorna. Arbetsförhållandena i Gordrion är hårda och slitsamma, men det hindrar inte lycksökare att ta anställning. I Gordrion finns även en hel del straffångar som arbetar av sina straff, jämte gästarbetarna – många tiraker, dvärgar och människor från Mûhad och Jargien. Även den inhemska befolkningen och fåtalet slavar arbetar hårt i Gordrion. Lagarna är sådana att om en individ hittar rika fyndigheter av malm eller ädelstenar på ett icke inmutat område så kan denne muta in det för en viss summa pengar. Detta gör att många arbetar halva året under någon furst och under andra halvan arbetar själv i bergen för att hitta just den stora ådern med outsinliga tillgångar. Ytterst få når denna framgång, men de som lyckas kan redan vid tidig ålder dra sig tillbaka och leva gott resten av sitt liv – oftast på någon helt annan plats än det hårda Gordrion.

Samhällsklasser och kulturskillnader

Det finns inga tydliga samhällsklasser inom den cirefaliska kulturen, med undantag för de priviligerade furstefamiljerna. Alla anses med få undantag vara lika mycket värda. Det som är avgörande är hur förmögen och/eller hur ryktbar man är. En mindre välbärgad familj som har ett gott och känt rykte kan vara mer respekterad än en förmögen men okänd familj. Cirzatemplets aktiva utövare, det vill säga tempelmännen och deras gelikar, hålls också högt. De som föraktas är brottslingar, förbrytare och förrädare. Sedan är det mer så att individens ställningstaganden och åsikter reflekteras på dennes respekt från andra. En feg person, oavsett hur förmögen eller framgångsrik han må vara, föraktas av andra cirefalier. Uppträdande som anses vara föraktfullt är främst feghet och lathet, men även lögnare (om lögnen påkommes, givetvis) står lågt i kurs.

Cirefalier från Melorion anser ofta sig själva vara lite mer värda än cirefalier från Caserion eller Gordrion, och än mer värda än cirefalier från andra icke-cirefaliska områden. Detta märks mest i en mer uppstudsig och mer nedlåtande ton än vanligt. Detta ses på med ogillande bland 'utrikescirefalier', det vill säga alla cirefalier som finns utanför Melorion. Det är ofta hemlandscirefalierna, det vill säga de från Melorion, som ser lite lätt föraktfullt på sina folkfränder när det gäller utmaningar och konkurrens. Man kan till och med säga att det har gått så långt att cirefalierna på Melorion nästan börjat underskatta utrikescirefalierna. Anledning kan anas vara en ingrodd känsla av överlägsenhet genom att vara de främsta, de 'förstfödda'. Allt oftare börjar olika utmaningar mellan vapenmästare från olika kolonier inträffa över småsaker.



Caseriska cirefalier har ett visst lillebrorskomplex gentemot melorier. Frustrationen blir bara större för varje år som passerar, speciellt som Caserion har en starkare tillväxt än modernationen. Detta medför att det ibland blir onödiga slitningar mellan de två kolonierna, främst på lokal nivå. Inom styret så är fortfarande folkets totala framgång viktigare än den enskilda kolonin, även om konflikten mellan Caserion och Melorion allt oftare kommer upp i maktens korridorer och hemliga sammanträden.

Gordrion är den hårda nationen, där fysiskt arbete är det viktigaste. Förfiningen har inte kommit att dominera på samma sätt som Caserion och Melorion, där den fasen av utveckling redan har varit. Samhällsklimatet i Gordrion är helt fokuserat på att få upp produktionsvolymerna och öka välståndet i riket, men samtidigt vet de styrande att de klarar sig inte utan bistånd från både modernationen och de stora handelshusen, med Temiranz i spetsen. Därför gör Gordrions ärkefurst allt för att bibehålla goda relationer med Melorion.

RÄTTSVÄSENDE

Den lagliga rätten som finns inom det cirefaliska samväldet är nära knuten till Cirzatemplet och till Cirzas gamla skriftrullar, tzorlack, men är numer också mycket kompletterad med lagar och förordningar för att passa nutiden. Lagarna är ganska hårda, rigida och inkonsekventa. De områden som täcks mest av de nyare delarna är den som styr handeln, skatter, tullar och bokföring. När det gäller saker som våldsbrott, mord eller inbrott och stöld gäller de flera tusen år gamla lagarna från de äldsta delarna av tzorlack.

Cirzas hand

Det är en del av Cirzatemplet som står för tolkandet av tzorlack vid en rannsakning mellan de tvistande. Denna del kallas för 'Cirzas hand' och de individer som är med där är mycket lojala och kunniga individer inom Cirzatemplet. Dessa 'fauztzem' ('handdomare') är väl insatta i tzorlack och skall kunna alla dess tolkningar och betydelser. Fauztzem, vilka är mer kunniga tempelmän i grund och botten, är ofta mycket fruktade och respekterade då de besitter en stor makt. Det är Cirzas hand som verkställer straffen omedelbart. Den vanligaste formen av straff är höga böter. Annars är det straffarbete, speciellt då med förvisning till Gordrion, under vanligtvis 10–20 år som gäller om inte brottet var mycket grovt emot tzorlack – då avrättas man tämligen omgående i närmaste tempel. Fängelser finns överhuvudtaget inte inom den cirefaliska kulturen. Det finns däremot vissa brott som tilldömer individen att bli fredlös.

För att bli fredlös kräver det att man har förargat ens furst, markfurst eller kurfurst, eller att man har förnekat tzorlack i någon mer ringa grad som inte kräver dödsstraff som bestraffning. Att döma någon fredlös är allvarligt och måste undertecknas av både en fauztzem, provinsens kurfurst och stadens storprimas samt kolonins ärkefurst. Vanligtvis är detta bara formaliteter, men alla parter skall lämna in redogörelser om händelsen som frammanat denna drastiska åtgärd. Att dömas fredlös görs genom att individens högeröra kapas och på så sätt visar man automatiskt att man inte har någon familj längre. Om detta skulle ske av en olycka – till exempel om en krigare skulle få örat avhugget under strid ses detta som Cirzas vilja att förkasta den individen – han blir sålunda också fredlös. Sabriska sjömän är kända för att skära högeröronen av tillfångatagna cirefalier och således döma dem till utanförskap. Som fredlös är man lovligt byte och man får dödas utan att mördaren får någon skuld emot sig. Vanligen beger sig sådana cirefalier långt bort från samväldet.

Det är också tzorlack som har fastställt att alla cirefalier skall visa sin familj vördnad genom att bära familjens ring i höger öra från och med välsignelsen ett månvarv efter födseln. Ett barn som inte välsignas vid denna tidpunkt förskjuts ut ur det cirefaliska folket och avlivas vanligtvis. Enligt Cirza och tzorlack skall man alltid vörda och visa sin familj yttersta respekt, därför får inte ringen tas av, utan undantag. Om man har tappat sin ring har man ett solvarv på sig att skaffa sig en ny, och efter detta måste man be om Cirzas förlåtelse inför en tempelman i det närmaste templet. Har man ingen ring så döms man fredlös av Cirzas skipande. Detta medför att många cirefalier har flera kopior av sin familjering med sig. Att bära en ring av någon familj man inte tillhör är i enlighet med Cirzatemplet det samma som bedrägeri, ett brott belagt med dödsstraff.

En annan egenhet är att om ett brott sker inom familjen så är straffet också ringare. En incestiös våldtäkt ses som mer ringa än en våldtäkt med individer från två olika familjer. Detta synsätt har fått främst Daaktrogna att kritisera Cirza, men cirefalierna och Cirzatemplet lägger inte så mycket vikt vid kritiken. På det hela taget är just sexualbrott sedda som ringa förseelser i tzorlack, medan brott mot handel och konkurrens eller mot skatter och tullar straffas hårt med böter. Mord och stöld bestraffas oftast med straffarbete.

Det förekommer ingen blodbot inom det cirefaliska rättssystemet. En död skall inte hämnas med en annans död. Däremot skall den dödes familj ersättas och syndaren skall givetvis också betala sina böter, antingen kontant eller genom hårt arbete. Naturligtvis sker hämdaktioner i alla fall mellan olika familjer, i synnerhet om de sett sin heder smutskastad.

Korruptionen inom Cirzas hand anses vara låg, även om enskilda fauztzem givetvis kan vara mer påverkbara. Men då pengar oftast inte är något speciellt svårt att få tag på brukar mutorna vara av annan karaktär – till exempel dyrbar och smakfull konst eller byggnadsverk, en vacker staty eller kanske sin dotter. De mest välbärgade bland cirefalierna besitter ofta nästan en osviklig förmåga att köpa sig fria från nästan vilka brott som helst genom att 'donera' stora summor pengar eller andra värdefulla föremål eller tjänster direkt till Cirzatemplet, över huvudet på fauztzem.

Eftersom den cirefaliska mentaliteten även inom Cirzatemplet är sådan att pengar är av godo så anses det i dubbelmoralens namn bättre att Cirzatemplet blir rikare än att en enskild individ skall straffas på ett sätt så att han inte ger Cirzatemplet alls samma intäkt. Det finns i tzorlack färdiga beräkningar för detta vad som anses vara 'minsta summa' som är intressant när det gäller att köpa sig fri. Denna summa brukar oftast vara mycket hög.

Straff	Brott	Minsta friköpssumma
Böter	Hor, misshandel, sexualbrott.	–
Straffarbete*	Inbrott, mord, rån, stöld.	Antalet utdömda dagsverken × 1 dinar.
Fredlöshet	Ringa hädelse, 'misshagande' (se texten ovan).	12–60 dukater, beroende på hädelsens art**.
Avrättning	Bedrägeri, förräderi, hädelse, skattebrott.	Typiskt 480 dukater (kan variera från 1 till 4800)***.

* Antalet dagsverken skall till fullo kompensera för det stulna/dräpta. Ett dagsverke värderas till en dinar.
** Summan kan ändras kraftigt beroende på hur mäktig den misshagade fursten är.
*** En cirefalisk man värderas till allt mellan en och flera tusen dukater, beroende på position i samhället.

Tabell CI-1: Exempel på brott och straff inom Cirefaliska samväldet.

VETENSKAP & UTBILDNING

Det cirefaliska folket har kommit mycket långt inom vissa vetenskapliga områden. Stor och omfattande forskning finns vid de olika akademierna och, som vanligt, konkurrerar dessa sinsemellan när det gäller att komma fram till nya lösningar eller lägga fram nya teorier. Cirefaliska ingenjörer är kända och välbetalda utrikes, då de ofta hyr ut sina kunskaper.

Skolning

Det cirefaliska folket tillhör de mer bildade i Mundana. Alla cirefaliska individer har gratis tillgång till utbildning i någon av de många tempelskolor som finns i de flesta cirefaliska städer och byar. Denna utbildning varar under sju års tid och börjar vid det sjunde levnadsåret. Under denna tid skall varje individ kunna tala minst två språk, skriva minst ett främmande språk, räkna matematik och förstå sig på bokföring, lära sig kunskaper om Cirza, Cirzatemplet och tzorlack samt studera delar av cirefaliernas historia. Dessutom lärs argumentationsteknik ut och förmågan att uppföra sig bland folk. Mot slutet av utbildningen lärs det också ut information om andra folk och länder. Det sista året är mer specialiserat och då lärs kunskaper som stämmer överens med individens framtida arbetsinsats ut – bönder lär sig bruka jorden, smeder lär sig grunderna i smideskonsten och så vidare. Denna typ av statsfinansierad utbildning är mycket ovanlig, om inte unik, i Mundana, vilket medför att cirefalierna i allmänhet är mycket mer bildade och allmänkunniga än många av sina grannar. Detta bidrar även till deras syn på omvärldens befolkning som vanligen ses som trögtänkt och obildad.

Universitet och vetenskap

Det finns minst ett universitet i varje större cirefalisk stad. Cirzatemplet är en av de viktigaste beskyddarna, och det händer att tempelvakter avsätts för att mer konkret skydda viktiga boksamlingar eller prominenta vetenskapsmän när nöden så kräver. För att bli student på ett cirefaliskt universitet krävs antingen att man är cirefalisk medborgare eller att man har mycket pengar. Det finns dock goda möjligheter att rekvirera stipendier, om man har rätt kontakter vill säga. Dessa stipendier måste vanligen betalas tillbaka genom att studenten skänker en del av sin inkomst efter studierna till stipendiegivaren eller att han är skyldig att arbeta för honom till dess att skuldens anses vara avbetalad.

I de större städerna är det vanligt med flera specialiserade universitet – exempelvis i Ciremelo finns över dussinet i varierande storlek. Ett av de främsta är Drakakademin, där många av de cirefaliska magikerna i Mundana har fått sin utbildning. Dock så inriktar sig de flesta cirefaliska universiteten på vetenskap och forskning som inte berör magi. Dessa områden är mer praktiska, stabila och ej heller lika farliga att syssla med som de nyckfulla magiska strömmarna. Dessutom är de en säkrare inkomstkälla till samväldet. Områden där cirefalierna har kommit långt är medicin och anatomi, örter och droger, arkitektur (mycket influerat från främst Ghordvärgar), båtbyggarkonst, konstbevattning (med speciella avsaltningsanläggningar), kanalbyggen och akvedukter, kloaksystem och avfallshantering, navigering, militär taktik (främst gällande små grupper), optik (cirefalierna hävdar även att det var de som uppfann glasögonen och sextanten) samt matematik, då speciellt bokföringen.

Den caseriska bokföringen

Den caseriska bokföringen är känd över hela Mundana i handelskretsar. Det är ett enkelt och smart system för att hålla reda på utgifter och intäkter för främst handel som går ut på att man bokför varje händelse som både en 'belastning' och som en 'tillgång' (eller ett 'förtroende'). Nuförtiden används detta system genomgående i alla typer av verksamheter som omfattar handel med pengar inom det cirefaliska samväldet. Systemet används också i modifierade, och enligt cirefalierna sämre, former av Consaber och Thalamur. Att genomföra stora förändringar i det caseriska bokföringssystemet skulle vara svårt och skulle vara en segdragen process, just på grund av att den används genom alla samhällsskikt och i alla sammanhang. Därför har bokföringsmetoden inte förändrats nämnvärt under de senaste 400 åren.

Cirefalisk läkekonst

Det är speciellt inom ett område som cirefalierna har kommit mycket långt, mycket längre än något annat folk i Mundana. Detta är inom läkning av människokroppen. Cirefaliska kirurger har mycket ingående kunskap om anatomi och om diagnos men än mer viktigt: de har vetskapen om vettigheten att använda sterila kirurginstrument. Detta är något som är en väl förborgad hemlighet och som cirefalierna tjänar stora pengar på att utnyttja utomrikes. Cirefaliska kirurger syns främst på sina mörkgröna nazin-togor av sammet. Över dessa brukar alltid ett axelband i svart läder gå, i vilket en avlång trälåda i valnöt hänger vid vänster höft. Valnötslådan innehåller de verktyg och kirurgiska instrument som behövs. I axelbandet brukar också snaror för olika örtpåsar eller elixirflaskor finnas.

"Furstinnan Coz var en stor tänkare, men samtidigt en dåre i det att hon valt att förskjuta Cirza, vilket hon i sinom tid även avrättades för. I denna föreläsning ber jag er bortse från hennes blasfemiska galenskap och enbart fokusera på hennes fantastiska teori: Hennes lära säger oss att allt är uppbyggt av små partiklar, vilka kallas kärnor. Kärnorna inlemmas i kärnhus som, om de fogas samman i stora kvantiteter, bildar solida föremål, luft, salter eller till och med tankar. Kärnhusen hålls samman av grundkrafterna: termotropin, kryotropin, fototropin och skototropin. Grundkrafterna samspelar samtidigt med primalkrafterna i det att termotropin påverkar ataxatropin i positiv bemärkelse och att kryotropin har en liknande inverkan på nomotropin."

En student reste sig och bad om ordet: "Cireumziir, jag och många med mig vill inte lyssna till vad en hädare framlagt." Professorn strök sitt svarta skägg och svarade: "Då är du en god son av Cirza, men en förrädare gentemot vetenskapen och mot den som borgat för din utbildning. Sitt ned och fortsätt lyssna unge man. Du kommer inte att ångra dig."

Cirefalisk kirurgi

Cirefalisk kirurgi är en specialisering till färdigheten Läkekonst. Man kan enbart tillskaffa sig specialiseringen om man har utbildat sig på en cirefalisk akademi och (med väldigt få undantag) man är cirefalier. Effekten av att ha specialiseringen Cirefalisk kirurgi är tvåfaldig. Dels ger den två svårighetsnivåer enklare (–Ob2T6) för alla slag för operation av skadade organ och inre skador. Detta förutsätter dock att kirurgen har tillgång till sina sterila instrument. Alla slag för infektioner blir också två nivåer enklare.

På samma sätt har den cirefaliska forskningen också nått långt när det gäller sjukdomar och hur man botar dessa. En sjukdomsdrabbad som vårdas av en läkare som besitter Läkekonstspecialiseringarna Cirefalisk kirurgi och Bota sjukdom och som har tillgång till rätt mediciner, har en nivå enklare (–Ob1T6) att lyckas med sina TÅL-slag för att se hur sjukdomen utvecklas.

Den anatomiska teatern i Ciremelos största universitet var fylld till bredden av förväntansfulla ungdomar. Studenterna flockades för att få se en skymt av universitetets mest berömde cireumziir. Besvikelsen blev stor när professorn uteblev och istället två äldre herrar klev in. Stundenterna kunde känna igen den ene som lärare i anatomi och medicin. Vem den andre var tisslades det om, och till slut spred sig ryktet mellan bänkraderna att mannen ifråga var präst. De båda lyfte upp en stor låda och satte den på bordet längst ned i teatern. Lådan syntes tung. Med stor omsorg och under en allt tilltagande tystnad från de församlade öppnade de båda männen lådan. När lådans innehåll uppdagades var tystnaden total.

Anatomiläraren tog till orda: ”Vår ärade cireumziir var alltid punktlig, så även idag, även om hans själ är annorstädes. Det var hans sista vilja att hans lekamen skulle användas i dagens improviserade föreläsning. Låtom oss därför börja med grundläggande vivisektion.” Anatomiläraren tog upp en kniv och började småvisslande skära i den döde professorn.

ARKITEKTUR & KOMMUNIKATION

I STADEN ÄR DE FLESTA av cirefaliernas byggnader gjorda i sten vilket visar på status och välstånd och dessutom borgar för lång hållbarhet. Cirefaliska ingenjörer har kommit långt när det gäller att bygga säkra, vackra och hemtrevliga hus. Mycket av hemligheterna kommer ursprungligen från dvärgarna, främst klan Ghor. Den cirefaliska infrastrukturen består av ett vittsträckt vägnät, frekvent använda hamnar, brevbäring via brevduvor och ett intrikat blinksystem som upprätthålls av höga blinktorn bemannade av signalister.

Cirefaliska städer

De flesta cirefaliska städer följer ungefär samma mönster när det gäller arkitektur. Städerna är byggda i sten eller tegel, eller i trä om det är mycket svårt att få fram sten. Ju rikare en familj är ju finare är deras hem – fler våningar, fler statyer, rikare utsmyckning fler små parker och fontäner. De cirefaliska städerna är byggda efter ritning och alla städer är byggda med en plan – det är mycket vanligt att det förekommer korsande gator, alléer eller gränder. Dessutom används mycket ofta vattnet som transportled inne i städerna, vilket gör att det nästan alltid finns kanaler, broar och kajer i en cirefalisk stad. Vatten är överhuvudtaget något som används av cirefalierna – det finns ett fungerande kloaksystem i alla större städer och dricksvatten finns också tillgängligt via brunnar eller fontäner vilka är förbundna med stora och välskötta akvedukter. Denna rikliga mängd vatten, tillsammans med att städerna är byggda i sten, gör att ytterst få cirefaliska städer genom historien har brunnit till marken. Varje stad som är provinshuvudstad kallas för handelsstad och styrs av en kurfurst.

Cirefaliska hus

Husen är ofta väldigt stora och rymliga – ett normalt hem för en vanlig familj om kanske fem individer har ofta 10–12 rum. Många cirefaliska byggnader har inbyggda hygienanrättningar, med toaletter och bad inne i husen. Brunnar med dricksvatten finns också i själva husen och sinnrika system med akvedukter och kloaker försörjer de stora städerna med den livgivande vätskan. Detta, i kombination med att nästan alla byggnader är i sten gör att det är ytterst sällan som en cirefalisk stad har fattat så kapitalt eld så att den brunnit ned.

De flesta husen är uppförda i två eller tre våningar, men det finns de som är upp till åtta våningar höga – bland annat ärkefurstens palats i Ciremelo. De flesta husen är också utsmyckade med stenstatyer föreställandes Cirza eller mytologiska hjältar i den cirefaliska mytologin eller den enskilda familjens historia. Även monster av olika slag kan huggas in i pelare eller i takornamentering. Man använder sig ofta av marmor för utsmyckningarna, men även för golv och innerväggar. De mer välbärgade använder ofta gobelänger och andra typer av textilier jämte statyetter och mattor för att smycka sina hem. Färgat thalaskiskt glas, smäckra alvhantverk och föremål i ädla metaller finns också. Även när det gäller en cirefaliers hem så skall det synas att familjen är framgångsrik och har ett högt välstånd.

Ute på landsbygden i Caserion, i Stora arkipelagen eller i Gordrion så överväger dock trähus, även de utsmyckade, dock mindre extravaganta och överdådiga. Husen är fortfarande mycket stabilt byggda och håller för det flesta av naturens nycker.

I korthet kan man säga att den cirefaliska mentaliteten när det gäller arkitektur är: Även om man inte har mycket pengar så skall det se ut som att man har mycket pengar. Därför lägger man mycket tid och pengar på överdådiga utsmyckningar för att visa vilken rik, lycklig och framgångsrik människa man är.

Det cirefaliska blinksystemet

Cirefalierna har utvecklat ett system med blinksignaler. Mellan alla viktiga städer finns 15 meter höga stentorn utplacerade med jämna mellanrum (ofta cirka 900 meter). Dagtid öppnas och stängs en liten lucka längst upp i stentornen så att en vit skiva visas respektive döljs. Nattetid ersätts skivan med en lykta. För varje bokstav och siffra i det faliska språket finns en signal, vilket gör det möjligt att bokstavera vilka meddelanden som helst.

Tornen är bemannade med speciellt utbildade signalister vars uppgift är att i skift hålla ständig uppsikt mot närmaste torn i båda riktningarna. De är tränade att snabbt kunna avläsa och sända blinksignaler. En signalist avläser meddelandet från ena hållet och bokstaverar det samtidigt högt så att en annan signalist, vänd åt andra hållet med endast någon sekunds fördröjning kan skicka det vidare. Systemet medger under normala förhållanden (klar sikt, låg 'belastning') en överföringshastighet av ungefär tio tecken i minuten och ett meddelande om 100 tecken färdas således längs 'linjen' med en hastighet av upp till 6 km/h, dag som natt. På grund av de stora avstånden krävs en kikare för att dagtid kunna urskilja signalerna. Detta behövs som regel inte nattetid. Särskilda rutiner finns för vissa typer av meddelanden. Till exempel sänds särskilt viktiga meddelanden två gånger omedelbart efter varandra för att eventuella fel skall upptäckas omedelbart. Ytterst hemliga meddelanden krypteras ofta och eftersom signalisterna inte behöver förstå innebörden av ett meddelande för att sända det räcker det om den ursprungliga avsändaren och mottagaren vet hur det skall dekrypteras.

Runt dessa torn brukar också ett par byggnader finnas, där det alltid finns en mindre tropp med krigare, specialutbildade på att skydda tornet. Bland husen finns ofta också ett mindre värdshus (om tornet finns vid en större väg) och en liten tempelbyggnad tillägnat Cirza. Tjänstgöring som tornvakt anses vara prestigefyllt, men tråkigt, vilket gör att många av de huskrigare som får tjänsten av sin mark- eller kurfurst ofta ser det som en bestraffning.

Vart femte till vart tionde torn, beroende på terrängen, huserar kurirer och kurirhästar. Dessa används om blinksignalering är omöjlig på grund av till exempel dimma. De används också för att framföra meddelanden till platser som inte är anslutna till blinksystemet. Ett meddelande överförs då med blinksystemet till det kurirförsedda torn som ligger närmast mottagaren och skickas sedan med kurir sista biten. På ett par platser finns större stationer där tre eller fler linjer löper samman. I dessa knutpunkter arbetar ett stort antal signalister som gör det möjligt att skicka meddelanden i rätt riktning (eller alla riktningar). Användandet av dessa torn gör att det är svårt att helt överraska cirefalierna – så fort ett hot uppfattas meddelas detta och meddelandet sprider sig mycket snabbt. Nackdelen är att det är fullt möjligt för en agent eller förrädare att skicka falska signaler via blinktornet vilket kan ställa till med avsevärda problem. Man bör kanske påpeka att dessa torn inte på något sätt täcker in hela det cirefaliska samväldet, utan främst finns vid viktiga punkter såsom mellan städer eller handelsvägar eller vid militärt viktiga platser. I Gordrion är systemet dåligt utbyggt, medan Melorion och Caserion tävlar om att ha det mest täckande systemet. Det är ytterst få utlänningar som vet vad de cirefaliska stentornen egentligen används till och cirefalierna själva säger naturligtvis ingenting om det för utomstående.

Blinktornen får användas av alla cirefaliska medborgare, men alla privata meddelanden kostar en smärre förmögenhet – standardavgiften är en dinar per tecken. För Cirzatemplet eller de styrande är det gratis – givetvis likaså för militära meddelanden.



KAPITEL FYRA

GEOGRAFI



Fartyget krängde häftigt och kastades fram och tillbaka mellan de höga vågorna. Den harmynta kvinnan kröp närmare mannen i svart: ”Säg mig varthän du reser och jag skall berätta vem du är!”, kraxade hon fram medan hon betraktade sitt nyfunna ressällskap ingående. Mannen i svart rättade till lappen för ögat, strök sig över det svarta hakskägget och fastnade snart för att tvinna mustaschen. Ansiktsdragen var tydligt cirefaliska med kantig haka och markerad näsa. De buskiga ögonbrynen rynkades en aning när han leende svarade den väna. Trots harmyntheten såg hon rätt så bra ut.

”Varthän jag reser? Jag reser bort men samtidigt hem, för att besudla min klinga men samtidigt låta den skina, från staden där Cirzas makt befästs i norr till staden där Cirzas makt en gång sprang.”

Kvinnan kröp än närmare. Hon såg riktigt bra ut, tänkte mannen i svart och slickade sig om läpparna. Jag skall svara dig: ”Du är klingmästare från Marek Pomian, norra armadans trygga hamn och vår beskyddare i norr. Du reser över de hav som behärskas av vårt rikes fartyg, mot den meloriska sjön, där havsörnar seglar i den varma brisen, spejande över vårt Samväldes hjärtland, över den ljusa Ciredaliz och det rika Ciremelo, över det tryckande heta Emriaz och det gräsbeklädda berget Ciremir, där herdarna vandrar som gudar i en urgammal saga, kisande i morgonsolen. Du reser för att skipa rättvisa, för att dra färskt blod med din klinga och hämnas en annan mans sedan länge spillda.”

Hon såg otroligt bra ut, tänkte Rhazcom Manziir. Mannen i svart tryckte kvinnans läppar mot sina: ”Nu när vi avklarat geografin: låt oss utforska din topografi lite närmare.” Allt medan stormen fortsatte och tog älskare och älskarinna närmare Melorion.

MELORION

Det cirefaliska samväldet finns representerat över stora delar av Mundana, men det är bara på tre geografiska platser cirefaliernas makt är så stor att områdena kallas kolonier eller för cirefaliska länder: på Melorion, i Caserion och i Gordrion. Det ursprungliga området varifrån all cirefalisk expansion utgick ifrån är dock de meloriska öarna. Denna ögrupp är fortfarande den viktigaste för de cirefaliska maktbasen.

Hemlandet

Ögruppen Melorion är hela den cirefaliska kulturens vagga och är belägen nordväst om tirakernas Takalorr, väster om Asharina och söder om det jargiska kejsardömet. I nordväst breder sig det relativt lugna Igonhavet ut. I nordöst finns det mer förrädiska Purpurhavet. I sydväst finns de farliga farvattnen runt de tirakiska öarna Kalarr och Takalorr.

Övärlden som domineras av tre stora huvudöar. Det finns dessutom ett stort antal obebodda småöar. De stora öarna är mycket tätbefolkade och utnyttjas för jordbruk, boskapsskötsel, timmerhantering och gruvdrift. Staden Nahrzmel Krack ligger på den enda av de mindre öarna som har någon större befolkning – den räknas dock till Vambolien.

Klimatet i Melorion är varmt och tropiskt – även om en hel del västliga havsbrisar gör den annars dallrande hettan uthärdlig. Öarna är alla tämligen skogsbeklädda med alltifrån ganska gles tropisk skog till den mest vildvuxna djungel. Jorden är bördig och mycket odlingsbar. Det regnar förhållandevis ofta över öarna.

Melorion är i stort sett självförsörjande, den mesta delen av jordbruket och boskapsskötseln förekommer på den viktigaste av de tre huvudöarna – Vambolien, där även Melorions huvudstad, Ciremelo, finns. Alla handelsstäder är befästa, speciellt för att skydda mot anfall från havet. Alla handelsstäder ligger vid vatten och har stora hamnar. Överhuvudtaget är öarna kraftigt befästa och skyddas av förhållandevis mycket stora truppstyrkor av professionella soldater och inhyrda legoknektar.

Melorion är den absolut viktigaste kolonin i det cirefaliska samväldet. I Melorion bor cirka 280.000 cirefalier och strax över en halv miljon gästarbetare, vilka alla arbetar hårt och effektivt med att göra Melorion till Mundanas starkast lysande stjärna om och om igen. Konkurrensen utifrån ses bara som en sporre att jobba ännu hårdare och effektivare. Melorion är mycket rikt och välståndet genomströmmar alla samhällsskikt i riket. Anledningarna till Melorions rikedomar är många – på senare tid är det den mycket gynnsamma handeln i östlig, västlig, nordlig och sydlig riktning som genererar stora inkomster. Melorions läge är med andra ord dess välsignelse. Melorion är uppdelad, på samma sätt som alla cirefaliska kolonier, i provinser och där varje provins styrs från en handelsstad.

Ärkefurst Tzar Balozin har styrt Melorion med fast och trygg hand under de senaste åtta åren, och hans politik är tämligen aggressiv och utåtriktad – till och med för att vara en cirefalier. Han har mer eller mindre officiellt uttalat sig att han gärna ser Consabers snara fall, vilket inte har emottagits speciellt välav sabrierna.

Vambolien

Den nordligaste av öarna i ögruppen är Vambolien. Klimatet är varmt och soligt men med många havsbrisar vilka skänker invånarna svalka. Somrarna är varma och vintrarna behagliga och utan snö. Nederbörd är förhållandevis vanlig, men då ofta bestående av lätta varma regn. Under vintern faller dock endast måttlig nederbörd, utom i Vamboliens centrala delar som består av regnskog.

Vambolien är den vackraste av öarna och är rik på både växt- och djurliv. Ön är mycket bördig och stora landarealer är uppodlade och konstbevattnade med hemliga avsaltnings-tekniker. De huvudsakliga grödorna som odlas är vete, korn, havre, råg, majs, rovor och betor. Uppe på slätterna mot det gräsbeklädda berget Ciremir betar stora mängder med bergsgetter, stäppkor och annan boskap. Den centrala delen av Vambolien är mycket tätbefolkad och vägarna är mycket väl utbyggda och underhållna. Små byar och värdshus återfinns överallt och man känner sig inte ensam om man vandrar ute på Vamboliens stora plana slätter.

Mitt på ön finns en stor luftig regnskog som heter Ciredaliz ('Storskogen') som sakta men säkert håller på att bli mindre och mindre. Cirefalierna bearbetar skogen successivt för att få ved, byggnadsmaterial och timmer till fartygsbyggarna. I skogen finns massor av små skogshuggarläger och samlingsplatser för jägare. Dessutom finns många ört- och bärsamlare i Ciredaliz. Skogen är förhållandevis harmlös att vistas i – alla större hot såsom fientliga alver eller skogstroll är utrotade sedan länge. Numera är det mest björn eller i vissa fall ylker som utgör de största farorna.

Hela Vamboliens kust består mer eller mindre av fina sandstränder bortsett från öns norra och nordvästliga delar, där det är höga, karga vita klippor som bryter av mot landskapet. Runtom dessa farvatten är också det vanligt förekommande med rev och skeppsbrott är sålunda inte ovanliga. Delar av

Ser en vacker jungfru skrida
lätt liksom en morgondimma
nedför bergets gröna sida
i vår dagnings första timma

Tassande från strå till tuva
över bergets vallar vida
Hon och hennes vänner ljuva
genom herdars drömmar rida

O, du Ciremirs trolska mö
Tag mig med till lyckans ö

lokalbefolkningen har som levebröd att hålla utkik efter dylika förlisningar och kan således snabbt reagera och plundra fartygens laster.

Vambolien är den viktigaste av de tre öarna och majoriteten av Melorions invånare finns på ön. Dessutom ligger rikets och även hela det cirefaliska samväldets huvudstad Ciremelo här. Ön är uppdelad på cirefaliskt vis i fem provinser som styrs av varsin kurfurst.

Det cirefaliska blinksystemet är väl utbyggt på Vambolien (medräknat ön Nahrzmel) och finns som ett pärlband runt hela öns kust. Många av dessa torn agerar också som fyrar för fartygen efter mörkrets intrång.

Det finns fem handelsstäder på Vambolien, varav en är huvudstad. Utöver dessa handelsstäder finns ett stort antal mindre samhällen på kanske ett par hundra individer. Runt om på ön finns det därutöver ett flertal mycket små mindre byar eller platser för produktion av till exempel timmer, gruvdrift eller spannmål. De mindre samhällena saknar dock rätt att bedriva handel sjövägen.

Ciremelo: Ciremelo är huvudstaden i Melorion och i hela det Cirefaliska samväldet. Den är belägen på kusten Vamboliens södra slätter. Själva staden ligger på en strandslätt vid en lagun som utgörs Ciremelos stora hamn. Genom ciremelo löper den vanligast användanollmeridianen (sabrierna använder dock den som löper genom Calnia). Staden har fått ett eget avsnitt i den här boken, se sidan 38.

Nahrzmel Krack: För att vara en cirefalisk stad så är handeln i staden tämligen fattig. Staden ligger på en mindre ö öster om Vambolien. Där huserar cirka 18.000 individer varav många är militärer. Det är den viktigaste militärstaden i hela Melorion. Här finns huvuddelen av Melorions flotta, stridsskolor och krigsakademier samlade. Staden är kraftigt befäst och hela ön är omgiven av en hög mur i dvärgasten. Vid varje port finns det en stor kolonn med olika cirefaliska ordstäv som skall hjälpa invånarna (och besökarna) att leva rätt. en Nahrzmel Krack saknar helt kanaler, men har däremot ett antal övertäckta kloaker som ryktas leda ner till ännu lägre och äldre grottor från ödlemänniskornas tid på Vambolien.

Remrim: Staden har cirka 13.000 invånare. Remrim är mest känd för sina stora och årliga tygmarknader, där textilier och klädesplagg från världens alla hörn byter ägare. Mitt i staden finns ett mycket stort torg som är belagt med marmor. Runt detta fyrkantiga torg finns alla stadens viktiga byggnader. Dessa byggnader har i princip alla vackra fasade med pelare. Staden har många kanaler vilka leder vidare in i landet, ända in till de tropiska urskogarna på ön. En del av Melorions krigsflotta finns också i staden. Den är baserad innanför hamnpirarna som sträcker sig ut från den sandiga kusten.

Tzarmun Riskoz: Den nordligaste av städerna på Vambolien. Staden är den näst största och det finns över 36.000 invånare i den. Det är en utpräglad handelsstad med inriktning mot spannmål, kött och fisk. Områdena runt staden är mestadels uppodlade och i farvattnen runt ön arbetar mängder av fiskare. Staden är också känd för sitt vackra Cirzatempel med ett tak helt i silver och för sina långa och många kanaler. Stadens gator är arrangerade i ett strikt rutnät. På stadens centrala torg finns ett större minnesmärke över det meloriska sjöförbundet.

Städernas handelsprevilegier

De meloriska städerna har exklusiv rätt till all handel som sker på de meloriska öarna. Det innebär att alla handelskepp måste angår någon av nio handelsstäderna på Melorion.

Enda undantaget är Minarin och Zarza på ön Rimcoz. Dessa två småhamnar ligger så nära de cirefaliska handelsrutterna att de utgör praktiska omlastningshamnar. De större havsgående fartygen lastar här över varor till och från mindre kustgående fartyg. Cireafliska fartyg slipper helt tull på den last som omlastas för vidare transport. Den mängd varor som exporteras och importeras är alltså relativt liten – i princip utgörs hamnarna av två frihandelsområden.

Cirefaliska subventioner

Cirefaliska handelsfartyg – oavsett från vilket cirefalisk land de kommer från – betalar endast halv lots- och hamnavgift. Detsamma gäller alla tullavgifter. Det ger en mycket stor fördel för cirefalierna – faktiskt så stor att endast få utländska fartyg tycker det är någon större idé att söka sig till de Meloriska hamnarna.

Zamm Mian: Ursprungligen en by med ett fyrtorn. Staden ligger i nordöst och är den minsta av handelsstäderna – bara drygt 4.000 invånare. Staden är mest känd för sin höga fyr och för de förrädiska reven som finns i Nordsundet. Zamm Mian sägs också vara en inofficiell hamn för flera meloriska kapare. Staden är delvis byggd i de höga klipporna som finns vid den här norra delen av Vambolien, vilket gör att många hus intill klippkanten har djupa källare och trappor, samt lager ned till hamnen vid klippornas fot. Runt hela staden, uppe på klipporna, finns en träpalissad – det är så gott som otroligt att tro att någon angripare skulle komma från landsbygden, klipporna är i sig ett bra skydd.

Dazava

Dazava är den sydöstliga ön i Melorion och också den som det är mest liv och rörelse kring för närvarande. Ön är varm och till stora delar täkt av regnskog. Klimatet är varmet året om och det faller rikligt med regn alla månader. Kusten består på många hålla av höga kalkstensklippor. landskapet innanför kusten är dock ganska platt.

Det som kanske är mest intressant med Dazava är dess tropiska regnskog – Emriaz – vilken huserar mycket flora och fauna som är ovanlig att se på andra platser i Mundana. I Emriaz skall enligt legenderna 'Evighetens källa' och dessutom skall det finnas alver där.

För närvarande råder det krigstillstånd på Dazava, efter det att tiraker från Takalorr har plundrat omkringliggande byar till den största staden på ön. Läget är spänt och rapporter om drabb-

ningar till havs och på land kommer nästan dagligen. Någon stor, eller fullskalig, invasion verkar dock inte vara aktuellt. Kurfurst Vrazam har begärt hjälp från ärkefurst Tzar Balozin, som har lovat hjälp i form av flottstöd.

Kzamin: I Kzamin finns cirka 16.000 invånare som till största delen sysslar med att bruka jorden eller med skogsarbete. Staden är en av de få städer som inte är maximalt befäst – bara en mindre stadsmur omger staden. Denna mur är öppen på flera ställen, eftersom man har blivit tvugen att riva den för att få plats med nya byggnader och gator. Att befästningen är så svag gör dock inte så mycket eftersom kusten utanför staden är full av rev och småöar som gör det svårt för fientliga fartyg att anfalla staden. En annan egenhet är att många av husen i staden är byggda i trä, men det har inte minskat dess utsmyckningsgrad. Kzamin är också känd för en boskapsmarknad som hålls varje år vid hösten. Vidare finns det en del pyaralver som bedriver olika former av näringsverksamhet.

Zhirim Mian: Zhirim Mian är den största handelsstaden på Dazava och den är en typisk cirefalisk hamnstad. Det finns runt 30.000 invånare i staden. Det är en av de få platser i Melorion där den caseriska seden med flytande städer har slagit igenom. Staden är numera kraftigt förstärkt med både legosoldater, elitkrigare och flottstyrkor för att stävja ständiga angrepp både från land och från havet av krigiska tiraker från Takalorr. Staden styrs av handels- och härfursten Zaral Zargon som lever i klippfortet Mazakko ovanvanför Zhirim Miam. Mazakko är en mycket vacker borg som är beklädd med vit marmor. Borgen är så belägen på klippan att den sägs vara helt ointaglig. Gatuplaneringen är strikt och nästan alla gator ingår i det rutnät av gator som föreskrivs. Inne i själva staden är kanske det mest iögonfallande är handelshuset Jhamalomians imponerande byggnad som ligger i anslutning till hamnen. Jhamalomian har egna pirar som bara får användas av deras fartyg. Zhirim Mian är också känd för sin kirurgiska skola som utbildat många av cirefaliernas bästa läkare.

Rimcoz

Den sydvästra ön Rimcoz är cirefaliernas primära inhemska plats för metaller och mineraler. Många av invånarna och gästarbetarna på ön arbetar i gruvorna, speciellt tenngruvorna. Ön är den mest torra och ofruktsamma av de tre, så befolkningen är också den minsta. De centrala delarna täcks till stor del av busklandskap och spridda lövkogar. Den norra udden är består av torra, steniga och öde områden som nästan helt saknar vegetation. Området kallas på grund av detta för 'Minarin' (vilket betyder 'Lilla öknen' på faliska). Längst ut på denna halvö ligger en frihamn som rätt och slätt kallas 'Minarin' (se sidan 27 för mer info om frihamnar). Hamnen och bosättningen är helt beroende av livsmedel som transporteras sjövägen.

På Rimcoz östra delar finns rika tennfyndigheter. Tenngruvorna ligger i anslutning till den lilla frihamnen Zarza. Tenn är i princip den enda exportvaran i denna hamn.

De salta och ständiga vindarna har gjort att jordbruk är ett slitsamt och ofta meningslöst värv, vilket gör att mat och spannmål ofta importeras från Vambolien eller länder utanför samväldet. Fårskötsel är det enda som tycks fungera bra.



Cirza Falz: Staden är belägen i en skyddad naturlig vik och är en av de få av Melorions städer som inte har en överdrivet utbyggd hamn eller handelshus. Det är istället en mycket helig och vördad plats inom Cirzatemplet. Cirzatemplets heliga Tzorlack-rullar förtäljer att det var den här platsen som Cirza själv en gång nedsteg och hälsade på de mest troende. Staden är numera ett religiöst centrum och har en av de större skolorna i teologi och historia. Cirza Falz är dessutom förbjuden mark för alla icke-cirefalier. Stadens kurfurst och tillika primas Tziro Ezir är en mycket hängiven Cirzadyrkare och tros bli Melorions näste storprimas. Det bor ungefär 12.000 invånare i staden.

Dzara Pomian: Staden är en av de viktigaste hamnstäderna i Melorion och ligger på södra delen av ön Rimcoz. Det är en omlastningsplats för varor som transporterats från den stora arkipelagen söderöver. Staden är i huvudsak en stor hamn och runt staden går en kraftig mur uppförd av dvärgar för länge sedan. Muren har höga torn som kröns med stora flaggstänger med Dzara Pomians röda banér. Staden är den näst största i Melorion och nästan 30.000 personer huserar här. Den är väl befäst och vattnen utanför har många så kallade försänkningar (undervattensmurar) som hindrar fientliga fartyg att ta sig in i hamnen. Byggnaderna i de centrala delarna är mycket höga – de flesta 5-6 våningar och några upp till 8 våningar. Den höga befolkningstätheten som detta skapar gör att staden i är speciellt stor till ytan.

Zhirims flytande stad: Utanför Zhirim Miam finns den enda riktiga flytande staden på Melorion. Den flytande staden räknas inte juridiskt som en del av samväldet och därför är allehanda olaglig handel tillåten där. Bland går det att finna en helt öppen slavmarknad och diverse illegala preparat. Många jargiska handelsfartyg anlöper staden och återvänder med slavar. Anledningen till detta är att slavhandel är förbjuden i det jargiska kesardömet (men inte innehavet av slavar) – genom att anlita mindre nogräknade slavhandlare i den flytande staden kan man lätt kringå de jargiska lagarna och byråkratin. Den flytande staden är ett tillhåll för tirakiska och lalastiska legosoldater som väntar på att bli hyrda. mer om cirefaliernas flytande städer finns att läsa på sidan 32.

Kzamins grottor: Inte speciellt långt från staden Kzamin på Dazava finns en av Mundanas mest imponerande system av kalkstensgrottor. Utseendemässigt består grottorna av en djup kraterformad sänka mitt på de höga slätten. Längst nere finns en mindre sjö och i sänkans väggar finns ett otal grottöppningar som leder till en gigantisk labyrint av grottgångar. Både i sänkan och inne i grottgångarna finns ruiner från forntiden då de meloriska öarna behärskades av ödlemänniskorna. Många är det äventyrare som försvunnit i grottorna då de sökt efter värdefulla artefakter från ödlemänniskornas era. De som kommit tillbaka kan berätta om stora grottsalar med gnistrande kristaller och om mystiska byggnader inne i grottorna. Vad som är sant är det dock svårt att med säkerhet utröna.

Intressanta platser

Det finns många intressanta platser på de meloriska öarna. Många lämningar finns från tidigare raser som bott på öarna, exempelvis ödlemänniskor och tiraker. Speciellt på de mindre obebodda öarn kan man finna många rester från tidgare eror. Dessutom är många av de små djungelklädda öarna hemvist för olika vilddjur och monster.

Den svarta ön: ('Balorionin' på faliska) I sundet mellan Vambolien och Dazava finns en liten ö som sticker upp ungefär 100 meter lodrätt ur havet. Att ta sig upp på ön är mycket omständigt. Längst upp finns finns dock en liten skog vari ett stentorn ligger. Stenhuset är obebott men man kan ofta finna spår efter som tyder på att platsen ändå besöks. Många olika teorier finns: någon hävdar att drakarna besöker platsen, andra att stentornet befinner sig 'nära' skugglandet (speciellt på vissa dagar under året). Cirefaliernas rädlsa för skugglandet gör att det är synnerligen få cirefalier som någonsin besökt den fruktade ön.

Emriaz: På Dazava finns en gammal och mystisk skog. Emriaz är en tät regnskog där många unika växter och djur lever. Troligen är den unika floran och faunan en rest från en tid då hela Dazava bestod av orörda djungler. I Emriaz skall enligt legenderna 'Evighetens källa' finnas, vilken skänker den som badar däri evigt liv och ständig lycka. hur det råder med källans autensitet råder det delade meningar om. I Emriaz skall det dessutom finnas alver – vissa påstår att sanarialverna har en hemlig by djupt i skogen, där de arbetar ostört med vissa experiment – andra har raporterat om vilda henéaalver. Hur som helst så är det bekräftat att det finns gott om troll i Emriaz, vilket många av de ört- och rotsamlare som finns på ön har fått erfara. Det tycks huvudsakligen röra sig om skogstroll.

Fakta om Melorion

Statsöverhuvud: Ärkefurst Tzar Balozin.

Rättsväsende: Nedtecknade lagar, Cirzatemplet dömer fallen och utdömer påföljd.

Areal: 82.000 km².

Invånareantal: Cirka 280.000 personer.

Gästarbetare: Cirka 560.000 personer.

Befolkningstäthet: 10,2 invånare per km² (inkl gästarb.)

Befolkning: Cirefalier 92%, Dvärgar 2%, Alver 1%, Övriga 3%.

Huvudstad: Ciremelo.

Huvudnäring: Handel.

Handelsvägar: Sjöbaserade till de flesta riken i Mundana.

Import (i stort): Allt som kan säljas vidare med vinst.

Export (i stort): Allt som kan generera vinst.

Militära resurser: Mycket stor och stark flotta. Flertaliga huskrigare och legosoldater.

Religion: Cirzatemplet (95%)

Vänner: Caserion, Gordrion, Jargien, Soldarn, Asharien och Västmark.

Fiender: Consaber, Takalorr , Damarien.

CASERION

Caserion ligger öster om Asharina och väster om Thalamur. Nordväst om riket breder den väldiga Mitheraskogen ut sig och söderut ligger den vältrafikerade Rhungsjön. Caserion är en av cirefaliernas större kolonier och den samarbetar, och konkurrerar, intimt med modernationen Melorion samtidigt som de försöker expandera norrut.

Geografi

Klimatet i Caserion är ganska stabilt, varmt och soligt även om vintrarna tenderar att bli kalla i det nordliga inlandet. Terrängen är förhållandevis platt och bördigt – främst genom cirefaliernas långt gångna tekniker för konstbevattning. Stora delar av arealerna används för att odla spannmål – mest vete, korn och råg – men även potatis- och majsodlingar finns, främst i de södra delarna. Ett större bergsmassiv, Zaraszbergen, delar av Caserions sydvästra delar och områdena kring bergen är betydligt mer kuperade. I bergsområdet ligger dvärgfästet Zarakh-Renk-Roghan som cirefalierna försökte erövra då de först landsteg på Caserions stränder. Numera är kontakten mellan dvärgarna och caserions invånare betydligt mer öppen och en riklig handel sker dem emellan. Den snåriga och otillgängliga blandskogen Zareclan breder ut sig på Caserions sydligaste udde. Skogen har fått sitt namn av en cirefalisk kurfurst som försvann i skogens djup. Då de smala och knotiga träden i skogen är föga användbara som byggmaterial så är den relativt outforskad. De yttre delarna avverkas dock för att få bränsle.

Kommunikationerna, både till havs och flods, men även över land, är mycket utbyggda – med riktiga vägar och kanaler. Det finns gott om mindre värdshus efter vägarna, i synnerhet nära kusten – man behöver som resande inte spendera nätterna utomhus om man planerat sin resa rätt.

I väster utgör Raunfloden gränsen till Asharien och till öster utgör floden Thukor gränsen mot Thalamur. I norr utgör de stora slätterna och Mitheraskogen gränsen mot vildmarken.

Handelskolonin

Caserion är den nya stjärnan på handelshimlen i Mundana. Dess läge är perfekt för att få nästan en monopolliknande ställning. Caserion sköter nästan all handel från De stora slätterna och vidare ut i världen. Dess läge och det faktum att cirefalierna har byggt sina städer där gör att de har fullständig kontroll på vattenvägarna vidare norr ut från Rhungsjön. Caserion är också helt självförsörjande och stora delar av dess spannmålsöverflöd exporteras vidare till andra behövande länder och riken. I Caserion bor nära en halv miljon gästarbetare sida vid sida med ungefär 160.000 cirefalier, vilka alla är minst lika effektiva och målmedvetna som sina bröder och systrar i Melorion. Rivaliteten mellan Caserion och Melorion har fått båda kolonierna att kämpa extra hårt för att bevisa vilken som är den bäste. Tanken med den cirefaliska konkurrensen är att den inte skall skada motståndaren – för då skadar man hela samväldet. Men i Caserion har metoderna på senare tid blivit allt hårdare och, bland vissa handelshus, fientligare gentemot modernationen. Även inom kolonin har konflikter blivit hätska och skadliga för ekonomin. Detta är av stor oro för ärkefurstarna och kurfurstarna som gör allt för att lösa problemet.

Caseriska städer

Caserions städer är alltid knutna till vattentransporter, antingen över flodsystemet direkt eller via kanaler som är kopplade till flodsystemet. Det har gått så långt att det på vissa platser finns speciella slussystem för att tillåta transporter på vatten där detta normalt hade varit omöjligt.

Då så mycket i Caserion kretsar kring handel och utbyte av tjänster så har även det inre av städerna anpassats därefter. För att undvika besvärliga och dyrbara transporter med vagn på städernas gator har alla större städer i Caserion väl utbyggda kanalsystem där pråmar sörjer för transporterna mellan varulagren. Även dricksvatten transporteras via akvedukter i städerna.

Insprängt mellan dessa välbevakade byggnader ligger bostadsområden och torg. Arkitekturen är ljus och luftig med en förkärlek för putsade trä- och stenytor. Husen har ofta många våningar, ibland så många som fem, men då vatten och andra förnödenheter måste vinschas upp med rep på husets utsida eller bäras upp så föredrar de som har råd att bo så lågt som möjligt. Den enda delen av en caserisk stad som inte kan nås på vattnet är fästningen, borgen eller de andra inre försvarsverken. Man kan ibland komma till den vallgrav som omgärdar utanverken, men aldrig längre.

Tack vare de ständigt närvarande kanalerna har Caserions invånare utvecklat en väl fungerande brobyggarkonst inspirerad av den thalaskiska arkitekturen. De kan slå broar över de största av kanaler och det ryktas att de snart skall försöka sig på att bygga en stenbro över den väldiga kanalen i Marek Pomian. De många kanalerna ger dessutom ett gott brandskydd men då de också fungerar som kloaksystem är det inte att rekommendera att ta sig ett dopp i de brunglittrande böljorna.

Då städerna i Caserion alltid är kopplade till vatten är de också mål för fientlig invasion från sjövägen. Av den anledningen skyddas städerna i de flesta fall av mäktiga försvarsverk – fästningar, höga stadsmurar med torn och olika porthus är mer eller mindre standard i dessa städer. En vallgrav ingår naturligtvis alltid. För att hindra fientliga eller oönskade skepp att segla in finns särskilda portar för de pråmar som man vill släppa in i staden. Ovanför portarna finns tunga valv som skall stoppa segelskutor att nå in i stadskärnan. Enda sättet att klara transporter in i städerna på vattnet är med andra ord med omastade galärer och innehav av en sådan är ett särskilt viktigt mått på en caseriers rikedom och makt.

Haraziz Krack: Denna stad är den minsta av Caserions handelsstäder, med bara 2.000 invånare. Haraziz Krack är främst en garnisonsstad med en stor hamn för den caseriska krigsflottan. Det finns en hel del dvärgar i staden, vilka arbetar med att skapa och tillverka vapen åt den caseriska krigsmakten. I stadens centrum ligger fästningen 'smedjan' och från dess skorstenar stiger ständigt sotig rök upp mot himlavalvet.

Röken har svärtat ned många av husens fasader och hela staden känns grå och smutsig. Den största importen till staden består av järnmalm som smids till vapen och träkol som driver de väldiga smidesugnarna. Särskilda dvärgkvarter finns i stadens norra delar.

Jhamalo Gedonia: Staden ligger vid Caserions kust, norr om Szaracon Tamatz. Det bor cirka 3.000 personer i staden och de flesta sysslar med handel och bankverksamhet. Jhamalo Gedonia är en samlingspunkt för många länders och familjers handelshus och handelsutposter. Dessutom ligger det caseriska myntverket i staden, vilket medför att den är mycket kraftigt befäst, då stora mängder ädelmetall ständigt förvaras i där. Jhamalo Gedonia är lite av en inofficiell samlingsplats för rådslag mellan olika länders utsända och ambassadörer, när dessa behöver diskutera 'känsliga' frågor. Hamnområdet är väldigt stort men långt ifrån lika sjaskigt som i vanliga hamnstäder. Tavernorna är dyra och stadsvakterna är mycket hårda. Det är mycket tydligt att staden inte vill ha fel sorts folk i hamnområdet. I de norra delarna av hamnen exporteras mycket boskap, djurfoder och spannmål. Detta är den sjaskiga delen av staden som de flesta finare personer undviker. Jhamalo Gedonia har blivit centrum för en rörelse som består av rika söner och döttrar som anser att det cirefaliska samväldet är en korrupt regim och att man skall strukturera om samhället så att pengar alltid inte står i spetsen utan snarare folkets vilja. Rörelsen har än så länge inte vunnit mycket mark men många av de äldre av husfurstarna har börjat bli oroliga och det sägs att agenter kartlägger rörelsens aktiviteter.

Marek Pomian: Mareks Frihamn, som staden också kallas är Caserions huvudstad och ärkefurst Mhoraz Hzarns hemort. Staden har cirka 18.000 invånare och är kraftigt befäst med flera koncentriska ringmurar och en välövervakad hamn. Staden har på sedvanligt vis utbyggda kanaler och handeln är mycket riklig. Marek Pomian är känd för sina låga tullar och för att allt man kan tänkas vilja ha står att finna på Mareks många marknader. Den mest kända av dessa marknader är 'den underjordiska marknaden' en marknadsplats som är uppbyggd i kulvertar och utrymmen under staden. Endast under vissa nätter i månaden är marknaden aktiv och här kan man hitta de mest sällsamma föremål från avlägsna länder. Marknadens skapare sägs vara Zallo av handelshuset Concase som tagit sin inspiration av marknaderna i landet Momolan. Förutom Concase har även handelshusen Caseranz och Mimore staden som bas för sina verksamheter. Man kan även finna Manziirs härakademi i staden där många av rikets kända vapenmästare har sitt ursprung. Stadens största import består av diverse lyxvaror, vin, tyger och kläder. Exporten består vanligen av spannmål och grovsmide. Caserions krigsflotta ligger också till viss del stationerad i staden.

Narzkar Falz: Staden ligger belägen invid floden Thukor i nordöstra Caserion. I Narzkar Falz huserar cirka 7.000 invånare. Staden är tvillingstad med den thalaskiska staden Abin-Thukor då floden Thukor är gränsen mellan Caserion och Thalamur. Handelsutbytet är stort och staden är en naturlig port mellan Rhungsjön och De stora slätterna i norr. På stora gårdar runt staden föds hästar upp och dessa används bland annat av de ridande styrkor som bevakar gränsen mot Thalamur. Även om Thalamur inte visat något tecken på aggression så är truppstyrkorna nära staden väldrillade och beredda på en eventuell konfrontation. Kurfurstinna Azita är dock mycket mån om goda kontakter med Thalamur, och hon jobbar hårt för att förbättra förbindelserna. Hon har lyckats få igenom ett flertal lyckade handelsavtal vilket har gett cirefaliska handelsmän från handelshuset Yzmitzor rätten att resa in i Thalamur. Vad thalaskerna bett om i utbyte är en stor hemlighet även om de själva tjänar på handeln gissar de flesta att något mer ligger bakom. Yzmitzor har på grund av detta fördelaktiga kontrakt kunnat expandera sin verksamhet och är nu en nagel i ögat på många andra cirefaliska handelshus. Stadens största importvaror är koppar och järnmalm.

Ramezior Turak: Ramezior Turak är en av Caserions viktigaste städer. Det bor cirka 11.000 invånare i denna till ytan stora stad. Staden ligger mitt i det bördigaste av Caserions inland, men är dock förbunden med Rhungsjön via kanaler och slussar på traditionellt cirefaliskt vis. Staden är hela Caserions kornbod och det produceras enorma mängder med spannmål samt rikligt med kött från boskapsskötseln i området. Ett flertal kornbodar finns uppförda i området för att se till så att det finns spannmål även när det är missväxt. På senaste tid har staden dock drabbats av problem. De allt kallare vintrarna ställer till problem. Grödor fryser sönder allt oftare och detta har lett till en viss oro. Dessutom har områdena kring Ramezior Turak under en lång tid haft problem med rövarband och utbrytargrupper från det cirefaliska samväldet. Rövarna tros ha sitt tillhåll någonstans i Mitheraskogen men alla expeditioner som skickats efter dem har kommit tillbaka tomhänta.

Remzian Krack: Staden ligger precis på gränsen till Asharien vid den breda Raunfloden. Remzian Krack har cirka 6.000 individer inom de svarta murarna. Staden är en känd gränshandelsstad och dess svarta fort är vida berömt och anses vara ointagligt. Murarna och fortet samt många av husen är byggda i en mycket mörk granitsort som brutits från ett stenblock uppströms Raunfloden. Då stenbrottet nu övergivits så byggs de flesta nya byggnader i staden av trä vilket importeras från omkringliggande länder. Staden har full kontroll på resor längs med Raunfloden och tar ofta höga tullar för att släppa in eller ut skepp som vill passera. I Remzian Krack finns också en känd krigsakademi med inriktning mot just sjöstrid.

Szaracon Tamatz: Staden ligger vid kusten i mellersta Caserion strax intill Saraszflodens utlopp. Staden är byggd på en brant kulle och är ganska liten – omkring 5.000 invånare. Den är mest känd för sitt utsökta tempel som är uppfört i samma vita marmor som stortemplet i Ciremelo. Dessutom är templet sammanbyggt med ett stort bibliotek – ett av de mest välfyllda som finns i den här delen av Mundana. Många lärda män söker sig till staden där de för en ansenlig summa pengar om dan tillåts studera på biblioteket. De östra delarna av staden är nu under uppbyggnad då dessa kvarter rasade samman under ett jordskred som orsakats av en regnig sommar och ett icke fungerande kloaksystem. Det finns gott om mindre byar runt staden och längs med Saraszfloden. Dessa sysslar till stor del med fårskötsel och ull samt kläder vilket också är stadens främsta exportvaror. Det bedrivs även en riklig handel med dvärgfästet Zarakh-Renk-Roghan som ligger nordväst om staden i Zaraszbergen. En bred stenlagd väg leder ända upp till fästet och efter denna skickas handelsvarorna mellan de två samhällena. Det är heller inte helt ovanligt att se dvärgar på stadens gator som övervakar att allt går rätt till, knyter kontakter och köper in nya handelsvaror.

De flytande städerna

I varje caserisk stad av betydelse finns en stadsdel som är unik för det caseriska samhället: Den flytande staden. Då hamnarna inte är stora nog för att kunna angöra alla skepp på en gång har man skapat flytande angöringsplatser kring stora flottar. Dessa trafikeras sedan med pråmar som fraktar godset sista biten till dess destination.

Med århundradena har dessa flottar byggts samman och utvecklats till veritabla städer i staden med små tavernor, bordeller och allt som hör staden till. Eftersom Caserions mer skumma element ofta har varit mer eller mindre kopplade till havet och dess näringar har det inneburit att deras ljusskygga verksamheter har anrikats på de flytande städerna. Dessa är därför centrum för smuggling, piratverksamhet och annan brottslighet. Trots flera försök från de caseriska myndigheterna att rensa upp i denna flytande slum har man misslyckats kapitalt. De caseriska flytande städerna har funnits alltför länge och dess invånare har skapat alltför många kontakter med vinsthungriga köpmän och inflytelserika handelshus för att kunna rensas bort. De flytande städerna kommer stanna i överskådlig tid. I övriga delar av samväldet har idén med flytande städer förkastats förutom i en av Melorions största handelsstäder – Zhirim Mian. Den flytande staden räknas inte som en del av samväldet och därför är allehanda olaglig handel tillåten där. Bland annat går det att finna en helt öppen slavmarknad där. Den flytande staden är ofta ett tillhåll för utländska legosoldater som väntar på att bli hyrda.

Relationer med grannländerna

Caserion gränsar till Asharien i väster samt i öster Thalamur. De bedriver riklig handel med båda dessa länder. I Asharien kontrollerar man stora delar av handeln upp för Raunfloden och börjar få allt större närvaro i staden Jarla. Då Asharien är ett väldigt öppet rike har cirefalierna inga problem att anstifta sin närvaro där. Efter kriget mellan Asharien och Caserion år 2527–2571 finns det fortfarande ett fredsfördrag och ett frihandelsavtal som efterföljs. Man bör dock påpeka att många ashariska handelsmän ser med stort ogillande på de cirefaliska handelshusen som tycks ha en obegränsad ekonomi och tar över allt större delar av deras marknad.

Då Caserion bildades så erövrade cirefalierna allt område i dess närhet. Detta innebar även en attack mot Thalamur. Till en början gick det mycket bra. De cirefaliska trupperna erövrade mycket bördig mark och belägrade staden Abin-Thukor. En stor thalaskisk här omringade och överrumplade dock cirefaliernas armé när de kom för djupt in i riket. Cirefaliernas här blev utplånad och många soldater tillfångatagna. Detta nederlag fick cirefalierna att upphäva belägringen av Abin-Thukor samt tvingade dem att betala ofantliga lösensummor för fångarna. Relationerna mellan Thalamur och Caserion har dock blivit allt bättre och de bedriver nu en riklig handel till Consabers stora förtret. Både Thalamur och Caserion har stora styrkor stationerade vid sina respektive gränser utifall att en ny konflikt skulle blossa upp.



Den nordliga expansionen

Caserion är ett rike som fortfarande expanderar. Målet för ärkefursten och de flesta kurfurstarna är att etablera en närvaro på de stora slätterna i norr. Expansionen går dock långsamt framåt då många av raunlänningarna ser cirefalierna som sina fiender vilka beträder och besudlar deras förfäders mark. Vissa stammar ser dock cirefaliernas närvaro som något positivt och en handfull cirefaliska utposter har blivit uppförda på slätterna under dessa stammars beskydd. Karavanerna med handelsvaror och utrustning har dock svårt att komma fram då de ständigt riskerar att bli attackerade och plundrade. Cirefalierna har sänt trupper med legosoldater och huskrigare för att nedgör de fientliga stammarna som hotar expansionen men dessa har inte haft någon större chans gentemot raunernas ryttarattacker. Endast i försvarsstrid visar sig den cirefaliska stridstaktiken fungera. Många legosoldatförband har blivit totalt utplånade och även ett stort antal huskrigare har dött vilket har tärt både på Caserions moral och pengakista. Nu satsar man istället på att utrusta sina allierade stammar för att med deras hjälp krossa fienden. Cirefalierna har dock lärt sig att en raunlänning och dennes stam snabbt kan byta sida vid bytet av ledare, präst eller, för dem, ogynnsamma handelsavtal.

Det är inte bara på de stora slätterna som cirefaliskt blod spills. Då och då brukar beridna raunlänningar lämna stäpperna och göra räder in i Caserion. Raunlänningarna tar folk som slavar, stjäl boskap, deras skörd och dräper de som kommer i deras väg. De tar sig vanligen genom Mitheraskogens utkanter och kan därifrån ta sig in i riket där det är som mest sårbart. Attackerna blir allt mer vanliga och till och med ärkefursten har börjat bli orolig. Krigsfurst Iramiza Daanziir har fått i uppgift att stoppa dem men då de inte vet var och när anfallen kommer att ske är det en mycket svår uppgift. Hon har låtit placera beridna styrkor i fort vid skogens gräns och i rikets nordliga delar. Då Irmiza är övertygad om sin egen storhet har hon valt att inte hyra in vänligt ställda raunländska stamkrigare. Dels för att de kan vara förrädare och dels för att hon vill klara av detta själv med endast cirefaliska huskrigare under sitt befäl.

Intressanta platser

Den viskande vindens klyfta: I Zaraszbergen som sträcker sig genom Caserion finns det ett mytomspunnet bergspass. Det sägs att när vinden färdas mellan bergväggarna och ylande når passet kan man höra viskningar som berättar om det förflutna och framtiden. Om man offrar till vinden i passet får man ställa den en fråga. Det är inte ovanligt att folk från landsbygden beger sig till klyftan för att rådfråga vinden när det gäller viktiga beslut som skall fattas. De flesta lärda anser att det blott är en myt och att ingen visdom går att vinna i vindens viskningar.

Flodpråmen draken: Om man vill färdas efter kanalerna i Caserion och slippa landvägen så kan man ta draken, en bred och grundgående flodpråm som reser mellan Jhamalo Gedonia och Haraziz Krack med passagerare och handelsvaror. Kapten Alekhz är den som styr skutan och han har ett troget manskap som ser till att skeppet tar sig efter kanalerna. Draken är ett imponerande skeppsbygge i flahträ med en galjonsfigur i form av ett drakhuvud. Det som gör draken så legendarisk är att den omnämns i många sånger och sagor. Bland annat skall det älskande paret Lozendro och Ariza ha mötts här i en välkänd cirefalisk teaterpjäs som spelas över hela samväldet.

Mitheraskogen: Nordväst om Caserion ligger den väldiga Mitheraskogen, en urskog som sträcker sig långt upp mot norr. Inga av de expeditioner som sökt sig in i skogen har någonsin funnit dess ände utan har tvingats att vända om. Skogen är en blandskog även om stora granar och tallar dominerar trädfloran. Här och där kan man dock stöta på urgamla ekar, vindträd och partier endast innehållande lövskog. Detta tyder på att Mithera består av ett flertal skogar som växt samman. I dess djup finns det gott om mindre sjöar och myrmarker men när det gäller djurliv så saknas nästan detta helt i skogen. Enstaka hjortar och älgar håller till här och man kan ibland även skymta ursiner och björnar. Det som är unikt med Mitheraskogen är dess klimat. Ju djupare man söker sig mot skogens mitt desto kallare blir det. En av de caseriska expeditioner som utforskat skogen berättar att dess inre områden låg sänkta i evig vinter. Frost och snö tyngde trädkronorna och inte ett ljud hördes i den frusna vildmarken. De flesta av Caserions invånare undviker skogen då de ser den som en ond och farofylld plats där den grymma vintern har sitt näste. Det finns dock grupper med fredlösa som tagit skogen som sitt hem och lever i dess utkanter. Dessa fredlösa är de som har störst insikt i skogens hemligheter men inte ens de vågar sig in mot dess mitt.

Harandzran: Denna utpost ligger på de stora slätterna i norr. Här lever cirefalier och raunlänningar sida vid sida på en höjd som reser sig upp från slätten. Det är ifrån denna utpost som cirefalierna planerar sin fortsatta expansion norrut men de är än så länge helt beroende av raunstammen som styr över Harandzran för sin överlevnad då det finns gott om fientliga stammar i närheten. Ett fort har börjat byggas på höjden med hjälp av inhyrda raunlänningar och slavar.

Fakta om Caserion

Statsöverhuvud: Ärkefurst Mhoraz Hzarn.

Rättsväsende: Nedtecknade lagar. Cirzatemplet dömer fallen och utdömer påföljd.

Areal: 94.000 km²

Invånareantal: Cirka160.000 personer.

Gästarbetare: Cirka 490.000 personer.

Befolkningstäthet: 6,9 invånare per km² (inkl gästarb.)

Befolkning: Cirefalier 90%, Dvärgar 6%, Övrigt 4%.

Huvudstad: Marek Pomian

Huvudnäring: Handel, Jordbruk, Skogsbruk.

Handelsvägar: Landvägen till Asharinahalvön, Drunok och Thalamur. Stor handel sjövägen med övriga riken.

Import (i stort): Allt som kan generera vinst.

Export (i stort): Allt som kan generera vinst. Spannmål.

Militära resurser: Huskrigare, legosoldater. Stark flotta.

Religion: Cirzatron (92%).

Vänner: Thalamur, Asharina.

Fiender: Consaber, Raunlänningarna, Damarien.

GORDRION

Den tredje stora kolonin inom det cirefaliska samväldet är Gordrion som ligger norr om Mûhad, på andra sidan Blå havet och nordväst om den jargiska provinsen Lothian. Gordrion är den minsta av kolonierna, med 140.000 cirefalier och över en kvarts miljon gästarbetare och straffångar. Dessa återfinns mest i det fåtalet handelsstäder som kolonin har. Dessutom finns det även ett antal slavar i Gordrion, vilka tvingas arbeta mycket hårt i de många gruvorna och för att se till att det kommer fram timmer för export från de stora urskogarna.

Geografi & klimat

Kusterna omkring Gordrion är tämligen behagliga, mest beroende på varma sydliga vindar från det varma havet och dess varma havsströmmar. Om man beger sig längre in i landet, längs med floden Lorzima och vidare upp mot bergen byter klimatet snabbt karaktär och det blir blåsigt, kallt och fuktigt. Kolonin domineras av tre saker och dem är dels den mycket breda floden Lorzima, vilken är en pulsåder i kolonin. Dessutom tronar de höga bergen Hzinar högt mot himlen. Till sist är det de stora, täta urskogarna som finns längs med Lorzima och djupt in i landet. Denna skog består till största delen av barrträd som gran och tall.

Sommaren är kort och oförutsägbar i karaktär – ibland kan det regna oavbrutet, ibland kan det vara strålande sol i flera veckor i sträck. Vintern är vanligtvis lång, snöig och kall. Mycket utav de livsavgörande aspekterna, såsom föda, importeras från södern.

En koloni i vardande

Gordrion är en förhållandevis ny koloni och har därför inte utvecklats och utnyttjats till fullo än – antagligen kommer cirefalierna att expandera ytan betydligt under de kommande decennierna. Det är från Gordrion som stora delar av de enorma vinsterna inom samväldet kommer från. Gruvbrytningen i bergen sker i så stor skala och till såpass låga kostnader att cirefalierna tjänar hutlöst med pengar på hanteringen av järn, koppar, bly, tenn, silver, guld, platina och ädelstenar. Arbetsförhållandena i Gordrion är inga som cirefalierna gärna visar upp – man kör hårt med sina gästarbetare och annan, mer ofrivillig arbetskraft.

Kolonin har endast ett fåtal städer, av vilka vissa fortfarande liknar tältläger eller jättelika arbetsplatser, där cirefaliernas nya stolthet som bäst håller på att växa fram.

Casemian: Staden är Gordrions huvudstad och ligger precis vid floden Lorzimas utlopp i Blå havet. Staden är belägen på båda sidorna av floden och har väl utbyggda kanaler. Husen är till största del av timmer även om de mer furstliga är i sten. Casemian är en uppsamlings- och omlastningsplats för alla varor som kommer uppströms och inifrån landet. Likaså är det en stor hamnplats dit de flesta varor som importeras hamnar. Hit kommer också de flesta gästarbetare som blivit värvade. Det finns gott om värdshus, inskrivningskontor och arbetstillfällen. I utkanten av staden finns det stora gjuterier som smälter ned malmen som kommer från gruvorna till tackor för att järnet skall vara enklare att frakta. Templet i Casemian är stort, men inte alls lika stort som det i Tzorfalz. I Casemian finns det drygt 13.000 personer och staden är mycket väl befäst, speciellt mot anfall sjövägen.

Chimazo: Detta är huvudorten för de många små gruvsamhällen som finns i Hzinarbergen i Gordrion. Utvunnen malm skickas vanligen vidare till Casemian för bearbetning. I staden bor omkring 3.000 invånare. Staden är en garnisonsstad men har också mycket nöjen i form av spelhålor, gladiatorarenor och bordeller att erbjuda för de trötta gruvarbetarna. Staden ses som mycket ruffig och misshandel och dråp tillhör nästan vardagen för gästarbetarna. Diverse gäng bestående av olika gruvlag har börjat organisera sig mer och mer. Detta oroar cirefalierna som vill ha en stark kontroll över sina gästarbetare. I staden finns också en stor förmedlingscentral för billig gästarbetskraft.

Daliz Falz: Daliz Falz är en samlingsplats för skogshuggare och timmermän i Gordrion. Här omlastas timmer till flodbåtar och pråmar för vidare transport till Casemian. Staden består till största del av timrade hus och områdena runt omkring är uppodlade. Runt omkring i de djupa granskogarna finns det gott om mindre skogskojor där skogsarbetarna sover när de är ute och avverkar. Under vintrarna flyttas den största delen av timret med slädar till staden – på sommaren flottas det nedför floden. Daliz Falz har en stadsmur om än liten och staden inrymmer knappt 4.000 personer.

Penzium: Penzium är ett gordiskt straffläger. I Penzium finns för närvarande cirka 2.000 individer, varav två tredjedelar är fångar. Staden är helt självförsörjande och straffångarna får själva se till att odla den mark som ger dem föda. Dessutom får straffångarna idka gruvdrift för att tjäna ihop en slant inför sin eventuella frigivning senare i livet. Allt under ständig bevakning av kurfurst Nizrims nitiska vakter.

Tzorfalz: Tzorfalz är något av en utpost mot öster i den cirefaliska kolonin Gordrion. Staden ligger belägen vid roten

Skjulstaden är mitt nuvarande hem. Trots dess mängder av skräp, avskrädesstank, känslan av förtvivlan och det ständiga oset från hårt grillat kött så är det ändå bättre än att svälta i den förbannade röda öknen. Detta är mitt andra år under cirefalisk sold. Arbetet i gruvorna är slitsamt och dagarna är långa. Men ersättningen kommer alltid när den ska.

Men jag undrade vad det är för herrefolk som stryker runt. Jag har mött dem nere i djupen. Välklädda forskare som följdes av bistra krigare. De verkade söka efter något? Var de där på grund av de onaturliga skrien? Eller kanske de underliga ljusskenen? Både Kjal och Modar försvann förra veckan. Olycka, sade någon. Kattskit, säger jag. Det enda jag ber om är att den infernaliska huvudvärken skall släppa och de ständiga mardrömmarna skall lätta från mitt sinne.

– Kord, asharisk gästarbetare i sydöstra Gordrion.

av Hzinarbergen och är helt uppförd i sten. Stadsmuren är mycket hög och välbefäst, nästintill ett skrytbygge. I stadens mitt finns det stora Cirzatemplet – större än Casemians och det är inte ovanligt att Cirzatrogna vallfärdar hit för att se templet och dess samling med reliker som sägs vara Cirzas. Dessa hittades i bergen utanför staden, under en omfattande expedition beställd av kurfurst Mzan Rezrek. Huvudnäringen är annars en omfattande spannmålsodling och boskapsskötsel, vilken förser nästan hela Gordrion med spannmål. Det bor omkring 7.000 invånare i Tzorfalz.

Zian Rim: Denna ytterst befästa gordiska stad ligger på kolonin Gordrions sydvästra udde. Zian Rim är en flottbas och vid hamnen finns en stor fyr avsedd att leda skeppen undan de rev som finns i vattnen omkring udden. Staden har ett stort fort som dominerar stadsbilden. Fortet är omgivet av en vallgrav och fungerar även som en fängelsehåla. Längre in mot fastlandet ligger de civilas bostäder – oftast byggda i sten. Zian Rim är också en samlingsplats för de söderlevande cirefalier i Gordrion, vilka som regel sysslar med jordbruk. Det bor cirka 4.000 personer här, varav de flesta är soldater eller marinkårister. Stormmästarna, en fruktad krigarorden, har sitt huvudfäste i staden.

Intressanta platser

Gordrions gruvor: Underliga saker sägs ske i Gordrions gruvor. Gruvarbetare försvinner, underliga viskningar ekar genom tunnlarna och ibland bryter man sig in i väldiga naturliga grottor som i vindlande tunnlar sträcker sig ned i mörkret. Det ryktas även om att gruvarbetare har sett bleka skepnader i området och att skrik och viskningar hörs från djupen. Detta har lett till att endast de giriga och modiga väljer att arbeta i de djupaste gruvorna.

Silversjön: I sydvästra Gordrion finns det en sjö som i folkmun kallas silversjön. På vindstilla dagar då vattnets yta är spegelblank kan man skåda något som tycks vara ruiner på sjöns botten.

Fakta om Gordrion

Statsöverhuvud: Ärkefurst Reirzan Tzorum.

Rättsväsende: Hårdare än i övriga samväldet.

Areal: 104.000 km².

Invånareantal: Cirka 140.000 personer.

Gästarbetare: Cirka 250.000 gästarbetare.

Befolkningstäthet: 3,75 invånare per km² (inkl gästarb.)

Befolkning: Cirefalier 85%, Vanarer 5%, Tiraker 6% Övriga 4%.

Huvudstad: Casemian, 13.000 invånare.

Huvudnäring: Gruvbrytning, skogsbruk & handel.

Handelsvägar: Sjövägen till Melorion.

Import (i stort): Spannmål, verktyg, boskap.

Export (i stort): Timmer, järn, metaller, ädelstenar.

Militära resurser: Huskrigare, legosoldater, stormmästarna.

Religion: Cirza (80%).

Vänner: Samväldet, Jargien, Västländerna.

Fiender: Consaber.



ÖARNA & HANDELSSTATIONERNA

Utöver hemlandet Melorion och de två cirefaliska länderna Caserion och Gordrion har även cirefalierna små handelsutposter på andra platser, utanför den 'kända' delen av Mundana. Dessa platser burkar hysa handelsmän och även informatörer för att samla information, vilken både kan säljas eller utnyttjas. Ett av de främsta områden som just nu utforskas är det stora kejsardömet Menon-Aun bortanför Kryddöarna i väster.

Colm

Till det cirefaliska samväldet hör även ön Colm. Ön ligger söder om det sabriska Danbréann och tillhörde länge Consaber. Klimatet är relativt varmt, men samtidigt mycket blåsigt. Ön som sådan är ganska karg och har främst ett strategiskt värde, även om stenbrott och vissa smärre fynd av ädelstenar har inbringat viss förtjänst. Getskötsel är annars den vanligaste näringen och mjölken, osten och köttet från getterna är basföda tillsammans den fisk som fiskas i vattnen kring ön.

Ramezior Krack: Ramezior Krack är en kraftigt befäst stad som ligger på ön Colm i Consaber och har cirka 10.000 invånare, varav de flesta är soldater. Det finns dessutom gott om dvärgar i staden då Ramezior Krack konstruerades och till stora delar byggdes av dvärgar från klanen Ghor. Exakt hur detta avtal slöts är inte allmänt känt men för otroliga summor skeppades dvärgiska hantverkare till ön Colm varpå de fick bygga ett av världens mest imponerande försvarsverk. Det skulle kunna liknas som en blandning av en mänsklig stad och ett dvärgafäste där fästet står för försvaret och staden för handel och boende.

Staden ligger mycket nära havsbrynet och en del av fästet ligger till och med under havsytan. Man ville dels försvara hamnen (dess vågbrytare och murar är andra exempel på dvärgahantverk) och dels ha en avsaltningsanläggning för att få färskvatten åt garnisonen. Murar omgärdar hamnen och fästets kärntorn längst ut på klippan. Rakt under kärntornet finns en grottöppning som skyddar de största vapnen som Mundana någonsin skådat – de massiva projektilkastarna på Colm som bevakar havet åt alla håll i en tvåhundra grader vid cirkelsektor.

Dessa unika vapen skapades av Irghan klan Ghor och drivs av ånga som slungar iväg enorma projektiler mot målet. Man har två sorters projektiler, dels en som släpper ifrån sig vildeld över en stor yta och dels en massiv projektil av sten. Vildeldsprojektilen är förödande genom sin eldverkan och en enda träff av den massiva projektilen kan sänka ett örlogsskepp. Tack vare att projektilkastarna är skyddade av kärntornet kan de heller inte anfallas av flygdragoner. Ett sabriskt återtagningsförsök av Colm att bli mycket, mycket kostsamt tack vare det starka försvaret.

Staden är en inofficiell provins till Caserion, även om kurfursten Ghazarim själv snarare vill se den som självständig. Han har på senaste tid lyckats sluta allt fler handelsfurstar till sin sida och om han får nog makt är det svårt att hindra honom från att bryta sig fri. Caserions ärkefurst är starkt emot att Colm skulle bryta sig fri då ön är mycket viktig för den caseriska handeln med Ebhron och andra länder längre österut. Dessutom ligger den alldeles invid Consaber och är lättförsvarad vilket gör den till en utmärkt bas i en eventuell framtida konflikt mellan Consaber och samväldet. Många fruktar att konflikten mellan kurfursten och ärkefursten kan leda till stridigheter.

Stora arkipelagen

Cirefaliska samväldet har total kontroll över två större (Perdos och Yol) samt dussintalet mindre öar i den stora arkipelagen. Deras närvaro sträcker sig dock längre än så. På de många omkringliggande större öarna har cirefalierna tvingat folket till underkastelse. Det befolkningen producerar tvingas de sälja till

Colm – en maktpolitisk bas

Colm fyller i huvudsak ett viktigt syfte som kan rättfärdiga de extremt stora investeringar som gjorts på den karga lilla ön: Genom att upprätta en stark militär närvaro alldeles nära Consaber kan man på ett effektivt sätt skaffa sig ett påtryckningsmedel gentemot Consaber. Skulle ett fullt krig bryta ut har man dessutom mycket stora möjligheter att allvarligt hindra de sabriska sjöfarten – både handels- och örlogsflottan skulle behöva behöva segla i 'onödigt' stora konvojer.

Skulle cirefalierna vilja lägga en blockad mot Consaber så utgör Colm en i princip nödvändig bas för de skepp som skall ingå i blockstyrkan.

Närvaron på Colm gör också att man lätt kan skapa sig en bild av den sabriska aktiviteten till sjöss – en kunskap som är mycket värdefull då cirefalierna alltid vill kontra sabrierna på ett tidigt stadium.

”Bränn de stinkande hyddorna till marken! Nu!” Kurfurst Pomimalo såg på den anskrämliga samlingen av primitiva strandhyddor. Hans underrättelse hade än en gång visat sig vara korrekt. Rebellernas läger var snart ett minne blott.

”Cireumziir, herre…” Pomimalo vände sig och fick syn på Kzerilmaraz, en av hans mest lojala stridsfurstar. Mannens kind blödde av ett sår. Bakom honom stod två gardister med en sliten trashank mellan sig i ett hårt grepp. ”Ja, stridsfurst?”

”Herre, vi fann avskummet. Han försökte försvara sig, men misslyckades givetvis.” Pomimalos ansikte sprack upp i ett leende. ”Ser man på, upprorsmakarnas sorgliga ledargestalt.” Mannen grymtade något föraktfullt som Pomimalo ignorerade. ”Stridsfurst, slå ihjäl den här misslyckade infödingen. Låt det gärna ta lite tid.”

Alltmedan lågorna slickade skyn färgades den vita stranden allt rödare, och stönen övergick långsamt till tysta gnyenden.

cirefalierna för struntsummor. De som sätter sig emot råkar ut för 'olyckor' och byarna plundras på allt de har. Denna taktik är annorlunda den sabriska där de koloniserar ö efter ö och lämnar de omkringliggande ifred. Klimatet i arkipelagen är mycket varmt och fuktigt. Från öarna tvångsexporteras kryddor, bomull, tobak och socker – något som förstås inte uppskattas av den delvis förslavade ursprungsbefolkningen. En stor cirefalisk garnisonsstyrka ser till att upprätthålla de hårda kolonisationslagar som säkrar exporten till framförallt Melorion, men exploateringen sker inte helt problemfritt. Små revolter uppstår ofta, vilket dock sällan leder till mer än ekonomiska förluster i och med förstörda lager eller brinnande odlingar. Men ibland slutar de i blodbad, avrättningar och repressalier gentemot de revolterande. Cirefalierna i övärlden har inte tillåtelse att bedriva handel med de exportvaror som produceras på öarna, allt skall skeppas till Melorion och respektive handelshus. Detta är för att kurfursten inte skall blir för mäktig och försöker bryta sig loss från modernationen.

De flesta bosättningarna bland öarna räknas inte som städer, utan snarare som befästa handelsstationer. Det är sällan att de hyser fler än 500 individer. Den cirefaliska guvernören, kurfursten, tillika cireumziir, Pomimalo från Kzamin, lever i det fruktade fortet Cirekrack där ryktena bland sjöfarare i Stora arkipelagen säger att tillfångatagna revoltörer utsätts för fruktansvärda experiment under guvernörens, tillika magiprofessorns, överinseende. Stora arkipelagens och cirefaliernas ledare ser på varandra med kalla ögon. Stora arkipelagen har inget direkt att sätta emot och cirefaliernas grymheter ligger precis under gränsen för att framtvinga en storskalig konflikt. Öarna och dess guvernör lyder formellt under ärkefursten av Melorion.

Cirefalierna har en stor närvaro i staden Garandor på ön Oriton nästan mitt i arkipelagen. Där driver de ett politiskt maktspel med de styrande och försöker övertyga dem om faran med sabrierna samtidigt som de mutar eller hotar de som påpekar cirefaliernas grymhet. De styrande är dock svårövertalade men än så länge har cirefalierna fått igenom några lönsamma handelskontrakt och upprättat en permanent närvaro i staden.

Perdos: Detta är cirefaliernas huvudö i arkipelagen. Ön har långa vita sandstränder, klarblåa laguner, palmer vid stränderna och regnskogsliknande miljö på det kuperade inlandet. Vid Pomimbukten finns deras största avlastningsstation. Här samlas alla varor och sänds sedan direkt till Melorion. Cirefalierna har även givit lokalbefolkningen sin tillåtelse att bedriva en begränsad handel med utlänningar (handeln beskattas givetvis). Hela västra sidan av ön är förbjuden att vistas på för lokalbefolkningen. Här finns istället plats för cirefaliska soldater och sjömän att vila upp sig i mindre byar (övertagna från lokalbefolkningen) vid lagunerna. Det finns gott om tavernor och bordeller med slavar som man kan roa sig med. Många cirefaliska sjömän väljer att ta sig hit på sin lediga tid. Det är enkelt att knyta kontakter, spriten är billig, skökorna är friska (de sjuka skickas ut på fälten att jobba igen) och klimatet är mer än behagligt.

Yol: På denna mycket torra och karga ö finns det gott om tobak- och sockerodlingar som vattnas av en förslavad befolkning. Tidigare odlades mat på dessa fält men att odla mat är numera förbjudet. Det är även förbjudet att äga eller tillverka en båt på ön och om en av lokalbefolkningen ägnar sig åt något av dessa sådant så riskeras dödsstraff eller förslavning. Befolkningen är helt beroende av mat som importeras utifrån och 'skänks' av cirefalierna i utbyte mot tobak och socker. De cirefalier som vistas på ön är till största del soldater och besökare ser alltid till att vara beväpnade då uppror är långtifrån ovanligt. Många huskrigare i arkipelagen får spendera tid på Yol under deras träning. Här får de använda sina förmågor och hjälpa till att slå ned uppror och oroligheter samt uppleva äkta stridigheter där motståndet dock inte är alltför hårt.

Tion: Denna grönskande ö är officiellt sett inte en cirefalisk koloni men cirefalierna har en stor närvaro där. Lokalbefolkningen behandlas bättre än på Perdos och Yol för att inte oroa grannön Oriton där de som 'styr' över arkipelagen lever. På Tion produceras mycket bomull, kryddor och socker, detta byter cirefalierna till sig mot mat och tyger. Priserna är dock mycket fördelaktiga för cirefalierna då lokalbefolkningen vet att de som sätter sig upp mot cirefalierna brukar försvinna eller förolyckas. Dessutom händer det att uppstudsiga byar blir plundrade av piratband under sena nätter och befolkningen blir tagen som slavar eller dödas. Cirefalierna lovar dock att skydda Tions befolkning gentemot dessa pirater om de blott får lite utökade handelbefogenheter. Folket är dock inte övertygat och har själva börjat bygga upp sitt försvar gentemot både pirater och cirefalier. En cirefalisk garnison har redan upprättats på ön invid en naturhamn och de styrande i Garandor fruktar att det blott är en tidsfråga innan cirefalierna förklarar sig herrar över ön.

Koloniseringens drivkrafter

De cirefaliska koloniseringens drivkrafter är många. Nedan nämner vi några av de viktigaste:

- Den mest omtalade är den rent politiska som har sin källa i den kapplöpning om nya kolonier som finns med consaber och till viss del det jargiska kejsardömet. Det finns ett begränsat antal platser som utan alltför mycket investering går att exploatera.
- Handelsvarorna från kolonierna blir betydligt billigare än motsvarande varor som införskaffas från fria länder. Detta beror på att man utnyttjar allt från ren plundring av invånarnas egendom och produktion till mer sofistikerad anläggning av plantager och gruvor där invånarna får utgöra billig arbetskraft.
- Ur ett konkurrensperspektiv förhindrar cirefalierna att de eftertraktade handelsvarorna säljs till konkurrenterna – främst då sabrierna.
- Avlägsna kolonier kan fungera som utmärkta omlastningshamnar där skeppslaster från avlägsna länder kan delas upp och skickas till flera destinationer. På så sätt uppnås en effektivare handel.
- Den militärpolitiska aspekten är också viktig. Genom närvaro i ett område kan man också utöva sin makt i detta (se exempelvis rutan om Colm på sidan 36).
- Expansionistiska skäl är de sista som cirefalierna brukar tala om. Kolonier kan på sikt bli nya länder åt ett expansionistiskt lagt cirefaliskt folk.

CIREMELO

Ciremelo är cirefaliska samväldets huvudstad och förtjänar ett eget avsnitt i denna bok. Staden har drygt 40.000 invånare och är en riktig smältdegel av folkslag och kulturer från Mundanas alla hörn. Cirzatemplet har staden som sin huvudort, liksom ärkefursten själv. Ciremelo är i mångt och mycket äventyrens stad, med sina dödliga tempelkrigare, sturska sjökaptener, dristiga skojare och mystiska magiprofessorer.

Melorions pärla

Ciremelo ligger på södra Vambolien i landet Melorion, på den norra sidan av Handelsviken ('Castuzan'). Ciremelo var samlingsplats för de ursprungliga klanernas ting och trätoplats, men kan enligt gamla skrifter ändå räknas som stad sedan 2045 f.D., då urfadern Cirzim lyckades ena klanerna under sig.

Ciremelo är Melorions och den cirefaliska kulturens huvudstad. Hamnen i Ciremelo är en av Mundanas absolut största och även en av de mest vältrafikerade. Här lastas och lossas det var dag dygnet runt hela året om. Alla typer av varor står att finna i Ciremelo och här finns de dugligaste sjömännen och de mest kompetenta navigatörerna som Melorion har att uppbringa.

Ciremelo är också Cirzatemplets officiella huvudort och tempelbyggnaden är vida känd. Det över 40 meter höga templet, helt byggt i vit dvärgamarmor, är bland det vackraste man kan se i Mundana när det gäller arkitektur och utsmyckning. Hela templet domineras av den enorma höga och breda trappan som når upp till toppen, vars ingång täcks av pelarvalv. I staden finns även en hel del museer där man kan se cirefaliernas konstskatter. Kanske än mer intressant är de värdeföremål som inte är av cirefalisk härkomst – här finns konstskatter från ramorianerna, det urgamla folket ifrån det nuvarande Soldarn, det finns även dvärgasmycken från mycket länge sedan och mycket mer. Även stora mängder stulet gods från de många plundringstågen för flertalet tusen år sedan finns också att skåda – något som irriterar en hel del personer av utrikiskt ursprung som besöker museerna.

Klimatet gör också att Ciremelo är en attraktiv plats att befinna sig i. Det finns flera eleganta stadsdelar i staden där det så gott som enbart bor förmögna och pensionerade individer från andra kulturer – då särskilt från Jargien – som har valt att tillbringa ålderns höst i bekvämlighet och i närhet till kultur, skvaller och all världens handelsutbud.

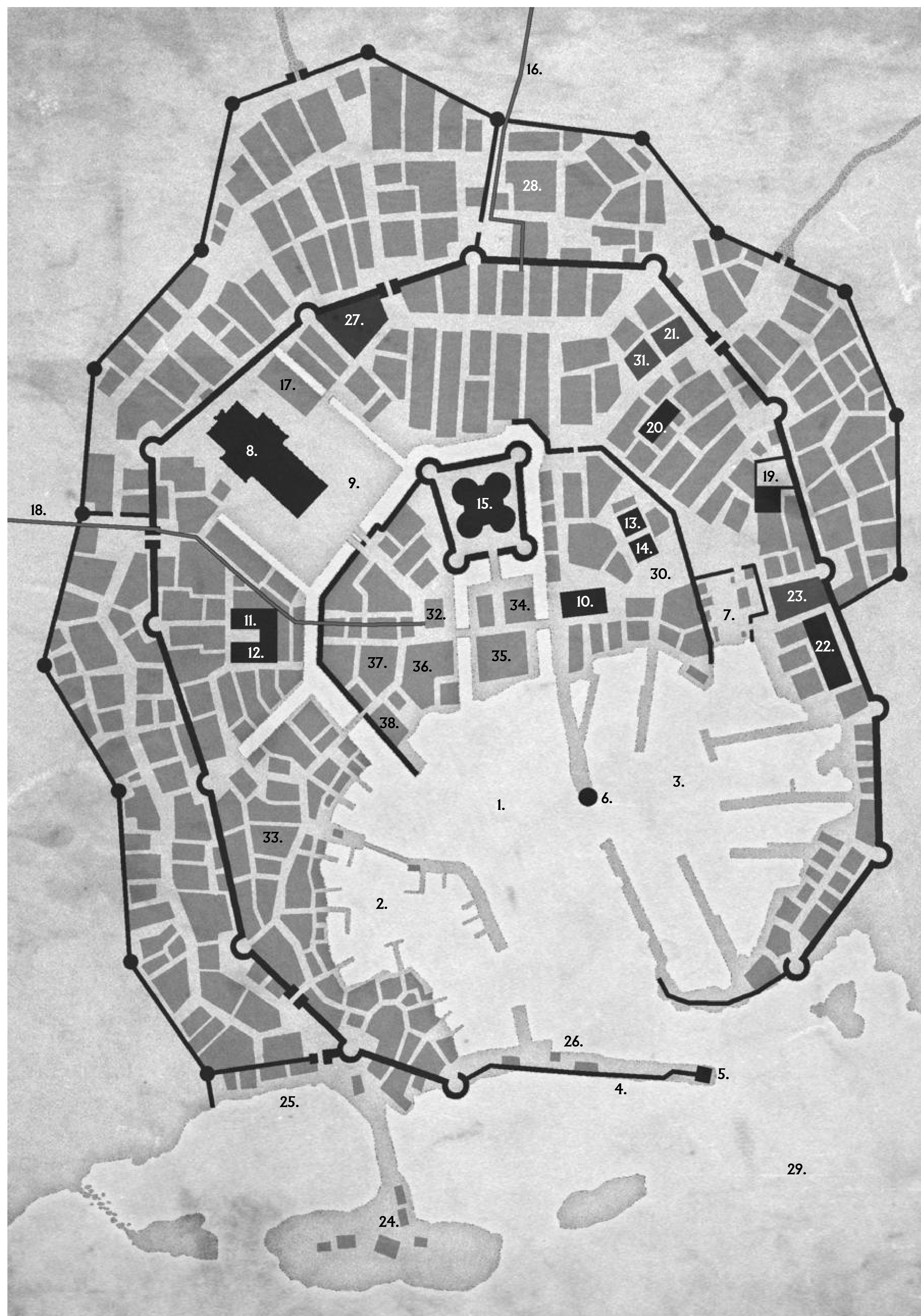
Stadsplan och byggnadsstil

Ciremelo ligger vidsträckt på en stor slätt med en utgrävd sandstrand som fördämningar och vågbrytare mot havet. Viken som staden är belägen i är ett naturligt skydd från naturens nycker. Stadens svaghet kan ligga i att viken i sig inte är förberedd för anfall, då den stora mängden handelsfartyg gör eventuell pålning och liknande oerhört olönsamt och frustrerande. Själva staden är förhållandevis utspridd över det plana området vid vattnet, och detta har medfört att försvarsverken är imponerande.

Hela staden skyddas av tre stycken mycket kraftiga och höga stenmurar som går ut från stadskärnan i mer eller mindre koncentriska cirklar. Dessutom används kanalerna som vallgravar och nästan alla kanaler är byggda för att ge ett militärt skydd vid eventuella angrepp. Dessutom finns ärkefurstens palats i mitten av staden, vilken enligt Ciremeloinvånarna är en av de mest imponerande byggnadsverk som har skådats när det gäller omfång och kvalitet. Enligt legenden tog det över 300 år att färdigställa palatset och det var många dvärgaingenjörer som skeppades till Vambolien för detta syfte. Tilläggas kan att Ciremelo aldrig har blivit erövrat av fienden.

Intressanta platser

1. Stora hamnen.
2. Fiskehamnen.
3. Örlogshamnen.
4. Stora vågbrytaren (Rizima).
5. Fyren.
6. Hamnbastionen.
7. Varvet.
8. Cirzatemplet.
9. Tempelplatsen.
10. Stora konstmuseet.
11. Fornmuseet.
12. Oceanmuseet.
13. Akademiska museerna.
14. Universitetet.
15. Ärkefurstens palats.
16. Norra akvedukten.
17. Handelskammaren.
18. Furst Szaz akvedukt.
19. Bremziir Kzecks fäktskola.
20. Fäktarnas akademi.
21. Vapenkonstsamfundet.
22. Flottistskolan.
23. Admiralitet.
24. Tombolaön.
25. Lilla hamnen.
26. Tullkajen.
27. Stadsvaktens hus.
28. Röda gardets kasern.
29. Handelsviken.
30. Cirims torg.
31. Martaris tempel.
32. Stora badhuset (Cirpza).
33. Värdshuset Drakens syster.
34. Kredithuset Zyrkozians kontor.
35. Handelshuset Temiranz.
36. Handelshuset Cirrancase.
37. Handelshuset Concase.
38. Handelshuset Debeerz.


16.
28.
27.
21.
31.
17.
20.
8.
9.
19.
15.
18.
13.
14.
30.
34.
10.
23.
7.
32.
11.
12.
37.
36.
35.
22.
38.
3.
1.
6.
33.
2.
26.
5.
4.
25.
29.
24.

Ciremelo är byggt främst i sten eller tegel. Husen är vanligtvis i minst två eller tre våningar, men det finns hus i centrum som är över åtta våningar höga. Det finns ett fungerande kloaksystem i staden och dricksvatten finns också tillgängligt via brunnar eller fontäner vilka är förbundna med stora och välskötta akvedukter. Ciremelos stora hamn huserar stora varumagasin och lager för handelsvaror, jämte små hamnkrogar och nöjesetablissemang som exempelvis bordeller, massageinstitut och badhus.

Utsmyckningen i staden är riklig. Det finns små torg i gatukorsningarna, med fontäner, brunnar träd och statyer. Många av de äldre byggnaderna är utsmyckade med drakinfluerade motiv i marmor, konstglas och granit. Invid handelshusen och respektfulla familjers hem står ofta statyer föreställandes inflytelserika personer som har eller har haft med byggnaden att göra. Vägarna, gränderna och avenyerna är så gott som alltid stenlagda, utom i stadens absoluta utkanter. Blomsterarrangemang ger staden ett lummigt intryck, liksom de mångtaliga parkerna och trädgårdarna. Ciremelo uppfattas av många besökare som en av Mundanas absolut vackraste städer.

Försvar

Staden skyddas dels av över 5500 huskrigare från stadens familjer. Dessutom finns ärkefurst Tzar Balozins egna garde på 450 personer i staden och i ärkefurstens borg. Kurfurst Nahiz har också ett garde kallat 'Röda gardet' bestående av 80 man. Ciremelos stadsvakt består av 380 av ärkefursten anställda personer vilka också är militärt skolade. Från familjer och akademier kan staden också uppbringa omkring 300 mycket skickliga vapenmästare vilka har förstklassig utbildning och utrustning. Dessutom brukar det finnas mellan ett par hundra till ett par tusen personer som tillhör olika legoförband i staden, vilka visserligen brukar vänta på eskorttjänster eller uthyrning som skeppsvakter, men dessa kan också hyras av ärkefursten om det skulle behövas. Ärkefursten har också personlig kontakt med Ghordvärgarna i staden vilka kan bidra med omkring 120 dvärgakrigare av yppersta kompetens. Hela stadens samlade milis är cirka 9000 man.

I staden finns också en mindre del av Melorions flotta – cirka 30 fartyg finns konstant i hamnen och upp till 60 krigsfartyg finns som mest vid ett och samma tillfälle. Anledningen till variationen är att krigsfartygen ofta får agera eskort för de meloriska handelsskeppen. Totalt i staden finns runt 800 tränade marinkårister.

Handel och näring

Ciremelos landsbygd genererar stora mängder med spannmål och kött, vilket täcker stadens behov och mer därtill. Överskotten exporteras. Dessutom exporterar Ciremelo stora mängder timmer, både bearbetat och obearbetat (alltså både rejäla timmerstockar som uppsågade plankor). Stadens sågverk ser också till att Ciremelo producerar stora mängder papper vilket främst exporteras till Jargiska kejsardömet. Ciremelo är också känd för sina välgjorda och mycket högkvalitativa mattor och gobelänger. Dvärgarna som finns i staden genererar intäkter i form av förstklassiga vapen, rustningar, verktyg och jordbruksredskap. De absolut största intäkterna i Ciremelo kommer dock från den mycket lukrativa handeln med andra nationer. Ciremelos hamn och tillhörande hamnmarknader är ett myller av människor, alver, tiraker och dvärgar som alla ser sig om efter den perfekta affären. Och det handlas mycket i Ciremelo. Majoriteten av de meloriska och även caseriska handelshusen har sina högkvarter i staden. Man handlar främst med Momolan, Jargien och Asharinaområdet. Dessutom kommer en hel del exotiska varor från Stora Arkipelagen i söder, där Melorion har en hel del kolonier. Det som importeras för privat användning i staden är främst fina stenarbeten, ädelstenar, vackra tyger, parfymer och hygienartiklar, förstklassig metall samt ädelmetaller.

Nöjesliv och undre världen

I den myllrande handeln förekommer alltid skumma element. Det kan vara spioner från andra riken – främst Consaber. Det kan vara handelsagenter som med alla medel försöker få just den affären att gå till sitt egna handelshus, och vilka inte drar sig för att använda både våld och sabotage för att nå sina mål. På de många krogar som finns i hamnen finns det mesta att köpa i drogväg vilket har gjort att många krogar har hemliga rum där de drogberoende kan sitta och 'snurra' ostört – givetvis mot en summa dinarer. Den organiserade brottsligheten finns inte i staden, mycket beroende på cirefaliernas kultur, men också beroende på ärkefurstens mycket effektiva garde som även samarbetar med stadsvakten. Ärkefursten har ett helt eget spionnätverk omfattandes hundratals individer som bara finns i staden för att hålla koll på olika fraktioner och intressen. Den enda illegala verksamheten som fortfarande är intakt är hasardspel och vadslagning. En annan gren som börjar bli populära är privata dödskamper där två personer går in i en ring för att slå ihjäl sin motståndare. Segraren får pengar och ett rykte, men de som verkligen tjänar pengar på den här smutsiga hanteringen är vadhållarna. En viss mindre rörelse är slavhandeln, men eftersom den är olaglig i Ciremelo så brukar de flesta affärer gå av stapeln i Kzamin, men vill man verkligen ha de bästa slavarna så brukar de komma ut på den svarta marknaden först i Ciremelo.

Fakta om Ciremelo

Herre: Kurfurst Nahiz.

Invånarantal: 40.000

Befolkning: Cirefalier 90%, Vanarer 4%, Dvärgar 3%, Övrigt 3%.

Religion: Cirza (90%)

Huvudnäring: Ett av Mundanas största handelscentrum där laster från hela världen importeras och säljs vidare. Staden exporterar även rikliga mängder timmer och spannmål till omkringliggande länder.

Militära resurser: 5500 huskrigare, 450 män ur Balozis garde, 80 man i 'Röda gardet', 380 stadsvakter, 120 dvärgkrigare, 300 vapenmästare, 800 marinkårister, 9000 kan mönstras ur milisen. 30-60 krigsfartyg i hamnen.

KAPITEL FEM

KULTUR & RELIGION



Hon hade alltid varit lillasyster för honom. Ett av hans tidigaste minnen av Nilaza var hur han fått henne att gråta, hur han stoppat den blodfärgade tusenfotingen innanför hennes jamraz och sedan hållit henne, inte låtit henne slippa undan. Givetvis hade hon skvallrat.

Han hade alltid sett ned på henne. Hon var späd. Fortfarande såg hon ut som en trettonåring i kroppen, trots att hon nyligen fyllt nitton. De unga männen skrattade bakom hennes rygg när hon besökte pza för att tvaga sig. Hon var blek, spenslig och nästan skör, som om hon när som helst skulle kunna gå sönder. Hon sade inte mycket, och det lilla hon yttrade dröp ofta av etter och misshag.

Hon, å andra sidan, hade alltid hatat honom, det visste han. Hon var företagsam, det måste han erkänna. Hon hade intrigerat mot honom, fått honom att verka löjlig inför kusinen, den mäktige markfursten. Hans allierade övergav honom. Han saknade gåvan att slå tillbaka mot lillasyster med samma mynt, hans position var alldeles för värdefull för att riskeras i dåraktiga ränkspel inom familjen. Istället skulle han avväpna henne en gång för alla.

Från och med Nydaningen och för all tid framöver skulle han se på henne med nya ögon, ty nu stundade deras äktenskap. Deras gifte skulle stärka familjen när bundsförvanterna svek, och kanske rädda dem från varandras missunnsamhet och tysta tärande strider. Familjen skulle få ättlingar av det rena Tzimenoriska blodet och gå en ny storhetstid till mötes.

DEN CIREFALISKA KULTUREN

Den cirefaliska kulturen vilar på individen, religionen och framförallt familjen. Kulturen är gammal och tämligen säregen. Även om det är cirefalierna som har mest kontakter med andra folkslag (må det vara handel eller krig) så innebär detta inte att man låtit den egna kulturen uppblandas med andra i alltför hög grad. Den cirefaliska kulturen är ännu, efter 5000 års historia, i högsta grad cirefalisk.

Familjen

Det mest grundläggande hos cirefaliern är dess familj. Familjen är ens identitet och med stor sannolikhet också livsavgörande för vad man som individ kommer att arbeta med under sitt liv. Det är ovanligt att man som person går emot den syssla som familjen arbetar med – är man född in i en bondefamilj blir man bonde och skall sträva efter att bli så bra bonde som möjligt. Är man i stället född i en smedsfamilj skall man nå framgång som smed och så vidare. Byte av karriär är ovanligt och motarbetas i många avseenden, till exempel genom lagar och sedvänjor. Cirza har valt ens plats i samhället och där skall man också göra så mycket nytta som möjligt. Det är också ovanligt att en individ flyttar från sin familj och familjens hem – man bor helt enkelt kvar hos sin familj så länge man kan.

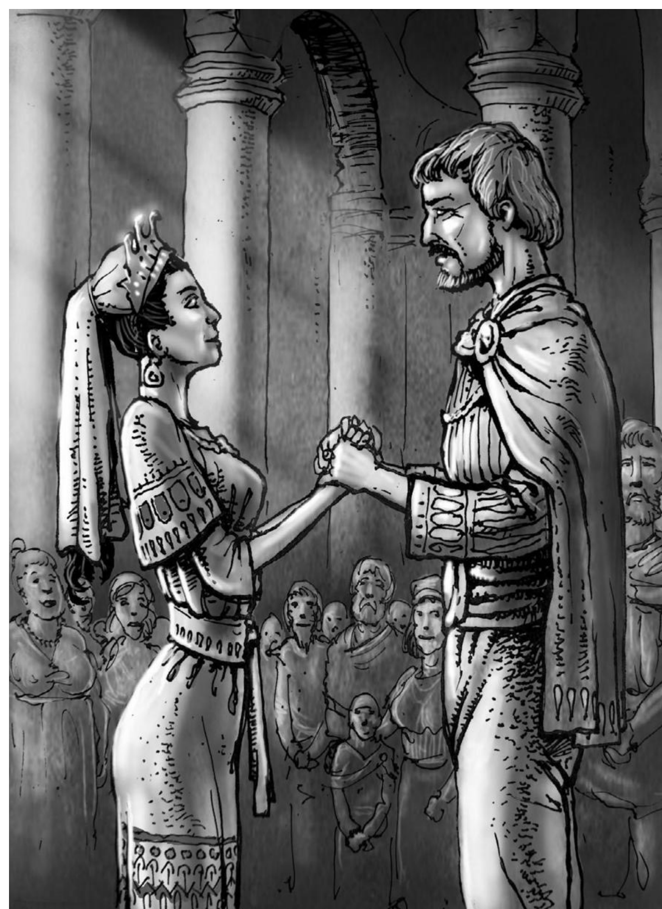
En nyfödd individ välsignas efter ett månvarv i Cirzas namn. Görs inte detta räknas inte barnet som cirefaliskt och måste då avlivas, allt enligt Cirzatemplets lagar. När barnet välsignats får det även den typiska symbolen för det cirefaliska folket – en ring med familjens märke eller symbol fastsatt i höger öra. Ringen är ett unikt sammansatt verk av ädelstenar, mönster och material – varje familj har sin egen symbol. Alla cirefalier måste bära en sådan ring, och den tas aldrig av. På så sätt behöver inte cirefalier i allmänhet något efternamn, eftersom att ringen berättar vilken familj personen tillhör. Om individen bär sköld brukar dessutom familjens symbol bäras på skölden. Under strid bärs också familjenamnet på fanor. Detta är också ett bra sätt för krigsmännen att identifiera speciella familjer när de slåss på slagfältet.

När en cirefalier dör är seden sådan att kroppen skall återföras till närmaste tempel där en primas skall läsa den sista heliga välsignelsen över kroppen så att dess själ kan återgå till Cirzas sida – om man har varit trogen gudomen vill säga. Därefter brukar kroppen brännas. Alla föremål ärvs tillbaka in i familjen och husfursten avgör vem som får vad. Därför finns det inga direkta begravningsplatser inom det cirefaliska samväldet. Det är dock mycket vanligt att en familj låter en skulptör göra en byst av den avlidne och att denna byst bär den avlidnes familjering. Framstående individer ur en familjs historia skall hedras minst en gång per år, och detta brukar ske i samband med någon slags festligheter.

Äktenskap och barn

Cirefalierna är monogama och gifter sig bara med en partner. Man får gifta sig med vem som helst, även med individer inom samma familj. Cirza varken uppmuntrar eller förbjuder giftermål inom släkten – man skall gifta sig med någon som man anser sig kunna leva tillsammans med, att glädjas tillsammans med och föra det cirefaliska arvet vidare och mot större höjder. Man gifter sig alltid i Cirzas namn och detta görs alltid i samband med högtiden Nydaningen. Vid ett giftermål tillhör fortfarande maken och makan sina respektive familjer – ibland så är det ju i samma familj. Traditionen påbjuder också att makan flyttar in hos maken i dennes boning. Dock så går alltid barnen som avlas till makens familj, vilket gör det livsviktigt för en familj att alltid ha minst en son som kan se till att familjen fortlever. När man gifter sig gör man det med Cirzas välsignelse och brudparet får varsin likadan vigselring i vänster öra. Vill ett par skilja sig går detta bra om båda familjernas husfurstar godkänner det. Därefter förs brudparet till Cirzatemplet där en tempelman formellt godkänner upplösningen.

En egenhet som förekommer inom det cirefaliska samhället är att det inte på något sätt är förbjudet eller ens konstigt att äkta sina syskon eller att ha sexuella kontakter med medlemmar av sin egen familj. Detta ligger till grund för ett av de stora problemen som cirefalierna står inför: barnadödligheten är stor, på grund av störningen i de biotropiska och psykotropiska fälten, och det föds många barn med olika typer av missbildningar eller handikapp. På landet brukar dessa barn med synliga handikapp sättas ut i skogen. I städerna burkar dylika ges till templet för omvårdnad, givetvis tillsammans med en riklig donation. Denna omvårdnad varierar mellan mycket



god till helt avskyvärd – vissa barn spärras in i mörka källare utan möjlighet att utvecklas, eller så kan de skickas till Gordrions barnhem där de vid tidig ålder får börja slavarbeta tills de stupar. Men vissa tempel gör en stor insats i att försöka få barnet att utvecklas så gott det går för att hitta en plats i samhället, dock oftast utan vetskap om sin egen bakgrund eller familjgemenskap. Att få ett barn som är skadat är en stor skymf och ses som en bestraffning av Cirza. Man försöker snabbt skyffla undan ett sådant barn utan att alla andra familjer skall få vetskap om hur det ligger till. Men trots allt – många barn som föds är helt friska normala barn som växer upp helt utan skador.

Sexuella kontakter mellan cirefalier och icke-cirefalier är enligt tzorlack tillåtna men sådana kontakter är ovanliga. Skulle resultatet av en sådan kontakt vara ett barn förskjuts både barnet och individen som tillhör den cirefaliska folket av Cirzatemplet. Överhuvudtaget skall alltid den cirefaliska rasens renhet bibehållas, enligt tzorlack.

Underhållning och fritid

Arbetets flit måste balanseras upp med frid i kropp och sinne. Därför finns det flertalet sätt som cirefalierna underhåller sig med. De flesta metoder som nämns här är vanligast förekommande i de större städerna, men även byar brukar ha någon underhållningsmetod.

Ett sätt att kontemplera och lugna sig är att skriva ned sina vedermödor och erfarenheter. Så gott som alla cirefalier för dagbok över vad som sker i deras liv. Detta är något som uppmuntras sedan undervisningen i barndom. Vissa framstående individers dagböcker finns att skåda i väldiga bibliotek, kopierade till alla större studieplatser inom samväldet. Det kan vara erkända forskare, skickliga handelsmän, kända politiker och så vidare.

Det är vanligt med mer speciella badhus, så kallade 'pza', där mer än bad förekommer. Här finns duktiga massörer, örtbad, grundlig rengöring med olika oljor och mjuka skrubbstenar och andra renande och avkopplande aktiviteter.

Bordellverksamhet förekommer i de flesta städerna. Kulturen dikterar inget om den här typen av sexuella aktiviteter, dock med reservationen att det är strikt uppdelat mellan de bordeller som är för cirefalier och för allt annat 'pack'. Tanken att dela partner med icke-cirefalier är otänkbar. Det är lika vanligt att båda könen finns representerade, och jämställdheten här är viktig. Många gifta individer har överenskommelser så att de båda två går samtidigt till bordellen, och efter aktiviteternas avslutande också går hem tillsammans. Av kulturella skäl är det också viktigt att kvinnorna som arbetar med detta, och som nyttjar tjänsten, ser till att få rätta örter för att förhindra pinsamma och socialt farliga situationer som oäkta barn medför.

Annars förekommer också rikligt med skådespel, teateruppsättningar (jargiska stycken är på modet just nu), sång- och dansspel samt duktiga trubadurer. Cirefaliska musikskapare är mycket skickliga och arbetar vanligen utifrån matematiken då de skapar sina verk. Något cirefalier inte kan motstås är god mat på lyxiga restauranger samt jakter och tävlingar av olika slag. Just tävlingar är uppskattat men tämligen ofta utbryter surmulna miner bland förlorarna, eftersom tävlingsinstinkten är så djupt rotad.

En annan sak är de många olika privata klubbar och sammanslutningar som finns, där man äter gott och diskuterar aktualiteter. Även privata sammankomster, med middagar är vanliga.

FEST & HÖGTIDER

Det finns ett fåtal cirefaliska högtider under året. Högtider medför ineffektivitet och avbräck för handeln och produktionen. Sålunda är antalet festligheter begränsade, men desto mer intensiva när de väl firas. Det cirefaliska köket är influerat av många olika kulturer och då resurserna sällan fattas i ett cirefaliskt hem kan festborden fullkomligen digna av läckerheter och underhållningen är ofta av högsta klass.

Cirefalisk mat

Det mest utmärkande med cirefaliskt mat är att de flesta rätter innehåller någon form av nudlar, vanligen szarag eller nusa. Till dessa nudlar har man en sås vars ingredienser kan varieras nästan i det oändliga, vanligen ingår dock ost, svamp, kött, kyckling, fisk eller skaldjur. En annan specialitet, speciellt på Melorion, är att servera ost som tilltugg till de olika maträtterna. De flesta maträtter är kokta, var sig det gäller nudlar, kött, fisk eller grönsaker. Cirefalier som bor utanför de cirefaliska hemländerna brukar dock ta till sig lokala maträtter. Dessa anpassas ofta med olivolja och ost. Till maten dricks vin eller vin utspätt med vatten. De cirefaliska vinerna, speciellt de från Melorion, är kända att hålla mycket hög klass och utgör en uppskattad exportvar.

Bizca: Tunnt bröd som bakats i ugn tillsammans med oliver, svamp, skivat kött och pzarma- eller mozcaost. Serveras ofta i enklare gatustånd. Brödet gör att man kan hålla maten i handen och äta utan bestick.

Bzacalan: Maträtt bestående av torkad fisk (helst kabeljo) som läggs i blöt ett dygn och sedan kokas med vitlök, olivolja och kryddor. En vanlig rätt till sjöss. Serveras med szarag.

Caser rizcot: En sorts ostkaka som bakas i ugn. De vanligaste ingredienserna är mozcaost, socker, mjöl, ägg, kanel och vanilj. En caserisk efterrättsspecialitet.

Mozca: En mjukost som ätes tillsammans med grönsaker och oliver. Används också som redning i många såser.

Nusa: Vetedeg som formats till små knyten som fyllts med ost eller hackat kött. Knytena kokas eller friteras. Nusa är speciellt vanlig i det Meloriska köket.

Pzarmas: En hård ost som antingen används i matlagningen eller som tillbehör. Den skivas och läggs på andra maträtter.

Szarag: Nudlar som tillagas genom att kavla ut och strimla vetedeg som sedan kokas och serveras med olika former av sås.

Högtider

Nedan listas de mest välkända cirefaliska högtiderna. Utöver dessa är sedan inte ovanligt att varje familj har egna personliga små högtider, som ofta betyder något speciellt i dess historia eller för att hylla färgstarka men avlidna individer. En sak som man dock inte firar är en individs födelsedag. Man kan i stället påstå att Nydaningen är den dagen då alla cirefalier firar födelsedag.

Nydaningen: Den största högtiden inträffar den första jholla (april) och heter Nydaningen, då Melorion som rike skapades för mycket länge sedan i kombination att våren och sommaren är på väg. Då brukar det vara festligheter och karnevaler i alla cirefaliska städer i Mundana. Denna helg är mycket viktig och man får inte, enligt Cirza, arbeta under denna dag – om inte arbetet medför extra förnöjsamhet, som till exempel laga mat eller spela musik. Under Nydaningen sker också alla cirefaliska giftermål, vilket medför att templen vanligtvis är mycket livligt besökta. Under denna helg brukar de flesta kunna lägga sina gräl och dispyter åt sidan och moralen är sällan så hög och stämningen så god som under Nydaningen.

Valdagen: Mitt under sommaren är det dags för val till ciretoz vilket ofta förenas med lokala festligheter bland familjerna. Ibland slår sig likatänkande familjer och husfurstar ihop sina festligheter till riktigt stora tillställningar, med mycket mat, dryck och lekar samt underhållning. Denna helg kallas för just Valdagen.

Cirzas dag: En annan högtid är Cirzas dag, vilken infinner sig under sensommaren (28 augusti), då alla Cirzatrogna skall offra till Cirza. Offerriterna brukar pågå under ett helt dygn inom det cirefaliska samväldet. Efter själva riten brukar det också vara fest och Cirzatemplet bjuder alla på mat och dryck i mängder. Denna högtid får en hel familj inte missa – gör man det så kan endast storprimasen själv avgöra om familjen fortfarande får vara med i den cirefaliska gemenskapen – annars räknas hela familjen som fredlös på grund av avsaknaden av respekt inför Cirza. Självklart kan dagen firas mer nedtonat och enkelt för de cirefalier som befinner sig på andra platser i Mundana och inte kan komma till festligheterna.

Den cirefaliska kalendern

Cirefalierna har en tideräkning som går ut på att man räknar åren från ett fastställt år då Melorion enligt traditionen grundades av Cirzim. Det innevarande året är år 5012 (motsvarande 2967 e.D.).

Månadernas namn är: Cirzazi, Szala, Tzoran, Jholla, Mhalo, Zirra, Zharra, Szari, Rzi, Zhoz, Dzan och Urra. Dagarna heter Jha, Tzan, Charz, Tzu, Deri, Zho och Szaranna.

SPRÅK

Cirefalier talar vanligen sitt egna språk, faliska (folkspråk), och om faliska inte är det huvudsakliga språket, även det lokala språket. Det finns även ett uråldrigt cirefaliskt språk som kallas tebramad (talskrift). Detta språk förekommer bara i gamla skrifter och få är förunnade att kunna tolka och tillgodogöra sig den urgamla kunskap som finns bevarad på detta språk.

Faliska

Faliska är egentligen inget direkt komplicerat språk. Problemet för den som vill lära sig faliska är snarare att det är få cirefalier som kan tänka sig lära ut det. Dessutom är cirefalier inte speciellt intresserade av att konversera med personer som inte talar faliska flytande – faktum är att de ofta är skeptiskt att tala även med de som talar faliska flytande utan att vara infödd cirefalier.

Ordföljden i cirefaliskan är relativt likt den som används i svenska. Grammatiken har dock ett antal unika egenskaper. En är att de finns fler numeralis än vanligt: det finns speciella former för tvåtal (dualis) och tretal (trialis).

Den andra egenskapen är att det finns speciella ändelser som kan ändra en ordklass till en annan. Exempelvis ändrar ändelsen '-em' ett adjektiv till ett substantiv. Således 'cir' ett adjektiv som betyder 'stor' och 'cirem' ett substantiv som betyder 'storhet'.

En annan speciell egenhet är att det finns speciella objekts-markörer som placeras innan ett ord för att markera att det utgör objekt i en sats till skillnad mot subjekt.

Här är nog ettexempel på sin plats: ”Azan casezum ucaszmum uyzz maanez” betyder ungefär ”Vi [två] köper vinstgivande varor av [de tre] männen” (uppdelad i ord och ändelser blir det: ”Az-an case-zum u-casz-mum u-yz-z ma-anez”).

Namntraditioner

Cirefaliska barn namnges redan vid födseln. Traditionellt är det fadern som bestämmer barnets namn, men han kan överlåta denna ära åt en vän eller släkting för att visa denne sin respekt.

Exempel på vanliga cirefaliska mansnamn är: Azit, Bzern, Cerec, Chamicon, Chimiri, Chimsz, Cirilz, Dalarion, Dalm, Durzmal, Dzimm, Dzom, Dzrin, Dzzo, Ficon, Gordaz, Haramelo, Harazmel, Harori, Jhim, Krizkar, Kzazian, Kzeck, Mafalz, Mzian, Nahrzasz, Nahrzezian, Narzimm, Nerzelan, Nihariz, Nihirzazior, Nihrzom, Penarek, Penrin, Penzior, Pomerz, Pomimalo, Ramm, Remacoz, Remaziz, Remirin, Remiz, Remzium, Rimerek, Szacoz, Szakar, Szararek, Szaz, Szcon, Szeri, Szez, Szezior, Szlien, Szmel, Szri, Tzacon, Tzazo, Tzeck, Tzeziu, Tzilan, Tziman, Tzom, Vamerz, Zarem, Zarz, Zhamun, Zhaz, Zhazior, Zhelz, Zhizo, Zimalo.

Kvinnonamn slutar nästan undantagslöst på –a, vilket mansman aldrig gör. I övrigt låter de lika. Exempel på kvinnonamn är: Azita, Canaza, Crisma, Gannima, Harira, Jhimorza, Meleka, Narzomela, Nilaza, Nimaza, Rizima, Szza, Vamalla, Zhra.

Det mest slående är kanske det faktum att de flesta cirefalier inte innehar något 'efternamn'. Deras familjenamn eller snarare symbol finns i deras högra öra. Har en cirefalier två namn så är

En liten falisk ordlista

Az: (pron) jag
Am: (pron) han
An: (räkneord) två, 2
Asha: (adj) röd
Balo: (adj) svart
Bisza: (subst) bröd
Brem: (subst) vapen
Bza: (adj) torkad.
Bzircer: (subst) företag
Bzo: (räkneord) åtta, 8
Calan: (subst) fisk
Cald : (subst) svärd
Car: (räkneord) sju, 7
Cara: (subst) våg
Casz: (subst) vinst
Caszino: (subst) spelhus
Case: (subst) handel, affärer
Cel: (subst) strid, kamp
Celan: (subst) krigare, stridsman
Celanin: (subst) riddare, förkämpe
Chin: (verb) dräpa, döda
Chinz: (verb) mörda
Cir: (adj) stor
Cire: (adj) väldig, mäktig
Cirerim: (interj) adjö. farväl
Con: (subst) mod, djärvhet
Cot: (subst) kaka
Daz: (pron maskulinum) du
Daan: (adj) vit, vitt
Daliz: (subst) skog
Dard: (subst) dolk
De: (pron femininum) du
Ela: (räkneord) fem, 5
Era: (subst) kraft
Ezir: (adj) högrest, storväxt, reslig
Fali: (subst) ras, folkslag
Falz: (subst) stad, stor samlingsplats
Famelo: (interj) hallå, goddag
Farz: (subst) yxa
Fauz: (subst) hand, näve
Fem: (räkneord) nio, 9
Fonz: (subst) källa
Foran: (subst) väg
Galloz: (subst) skepp
Gedonia: (subst) förekomst
Gord: (verb) arbeta, kämpa
Hammal: (subst) strand, sand
Ia: (interj) ja
Issa: (subst) spjut
Jham: (subst) pengar, mynt
Jhamal: (subst) rikedom
Jhamsezbzircer: (subst) kredithus
Ke: (subst) kvinna
Keim: (subst) flicka
Kem: (pron) hon
Krack: (subst) fort, fästning, skans
Lack: (subst) skrift, bok
Latza: (subst) sjö, hav, vatten
Latzaziir: (subst) kapten för civilt fartyg
Liem: (subst) rustning, kroppspansar
Liemza: (subst) fadersrustning
Lo: (adv) kanske
Ma: (subst) man
Mad: (subst) skrift
Mal: (räkneord) en, 1
Maliz: (subst) primas, biskop
Man: (subst) klinga, svärdsblad
Mel: (räkneord): tiotal, ×10
Mele: (räkneord) tio, 10
Melo: (subst) hem, boplats
Mian: (subst) hamn, kaj
Mim: (subst) son
Minar: (subst) öken
Mir: (subst) gräs
Moz: (subst) båge
Na: (interj) nej
Narzkar: (subst) dimma, rök, mist
Nirc: (subst) underställd, lärling
Penz: (subst) straff
Po: (adj) fri, självständig, oberoende
Pza: (subst) bad, badhus
Ra: (adj) lång
Ran: (subst) möjlighet, chans
Ranc: (subst) furst
Rance: (subst) furstinna
Raz: (subst) dotter
Re: (subst) moder
Rem: (subst) gräns
Reth: (subst) drake, ödla, reptil
Rez: (subst) syster
Rez: (räkneord) tre, 3
Rim: (subst) vakta, vårda, bevaka
Rina: (subst) land
Rion: (subst) landäga, koloni, ö
Riskoz: (subst) utpost
Riz: (subst) borg, slott, stadsmur
Sa: (verb) vara
Sar: (adj) rund
Sem: (pron) den
Senna: (pron) alla/all/allt
Sez: (subst) lån
Siram: (verb) väva
Ska: (subst) språk
Szara: (subst) hjälte
Szarag: (subst) pasta, nudlar
Szoram: (subst) väktare, vakt, beskyddare
Ta: (subst) spel
Tam: (räkneord) fyra, 4
Tamatz: (subst) boning, hus, hemvist
Teb: (verb) tala, prata
Temi: (subst) mångfald, myckenhet
Tilez: (subst) orden, sällskap
Toz: (subst) råd, rådsförsamling
Turak: (subst) viloplats
Tuzan: (subst) vik, bukt
Tza: (räkneord) sex, 6
Tzar: (adj) välsignelse
Tzem: (subst) domare
Tzor: (adj) helig, upphöjd
Un: (konj) och
Vana: (pron) ingen
Vaz: (adj) blå
Vaz: (räkneord) noll, 0
Veh: (subst) vishet, visdom
Vell: (subst) tempel, förkunnelseplats
Viz: (subst) eld, brand
Yz: (subst) handelsvara
Yzmi: (subst) handel, kommers
Yzmibzircer: (subst) handelshus
Za: (subst) fader
Zam: (subst) broder
Zamm: (adj) nordlig
Zar: (adj) vacker
Zhar: (subst) fiende, motståndare
Zian: (subst) plats, område, trakt
Ziir: (subst) mästare, även en respekttitel
Zim: (subst) profet, förkunnare
Zin: (subst) hår

Speciella ändelser

-in	(liten/kort = dimunitiv)
-a	(femininum för namn)
-e	(feminimum för titlar)
-em	(substantiv av adjektiv)
-ra	(substantiv av verb)
-mum	(adjektiv av substantiv)
-ala	(adjektiv av verb)
-zum	(verb av substantiv)

Numeralisändelser

-ira	(dualis feminimum)
-an	(dualis maskulinum)
-sz	(dualis neutrum)
-itrez	(trialis feminimum)*
-anez	(trialis maskulinum)*
-szez	(trialis neutrum)*
-ir	(pluralis feminimum)
-er	(pluralis maskulinum)
-z	(pluralis neutrum)

* Gäller endast personliga pronomen och vissa substantiv.

Komparationsändelser

-an	komparativ (feminimum)
-en	komparativ (maskulinum)
-en	komparativ (neutrum)
-ire	superlativ (feminimum)
-ere	superlativ (maskilinum)
-ezo	superlativ (neutrum)

Objektmarkörsprefix

e-	(objektsmarkör feminimum)
a-	(objektsmarkör maskulinum)
u-	(objektsmarkör neutrum)

det andra antingen en hedersbetygelse, yrkestillägg eller kroppsligt attribut som omnämns. Familjenamn kan valfritt överföras till andra medlemmar i familjen.

För att man skall veta vem man pratar om så brukar en cirefalisk individ benämnas efter ”Titel <förnamnet> av husfurst <husfurstens namn> familj från <provinsens handelsstad – det vill säga kurfurstens stad>”. Exempelvis Relizer av husfurst Tzimenors familj från Marek Pomian. Det är förbjudet att inom samma familj heta samma sak, vilket medför att kommunikation är viktigt när familjer bor långt ifrån varandra. Finns det två individer från samma familj som är välsignade i Cirzas namn som bär samma namn skall den yngste förskjutas som bastard, enligt tzorlack.

Det finns dock de individer som har något som kan kallas för efternamn och som brukar ersätta harrangen med ”av husfurst från stadsnamnet”. Då betyder alltid dessa efternamn något som är speciellt för familjen – till exempel i stil med ”vapenmästare”, ”Cirzas välsignade” eller kanske ”duktiga simmare” – ett slags epitet som familjen har fått någon gång under sin historia.

Vokaler

a aa e ez i ie ii o u y

Konsonanter

b bz c ch ck d f g h j

jh k l ll m mm n nn p r

s ss sz t tz v x z

Numeralissuffix

(plur.fem.)
(dual.fem.)
(trial.fem.)
(plur.mask.)
(dual.mask.)
(trial.mask.)
(plurneutr.)
(dual.neutr.)
(trial.neutr.)

Objektprefix

e- (fem.)
a- (mask.)
u- (neutr.)

Transform.suffix

-em
-mum
-ala
-zum
-ra

Specialtecken

(punkt)
(styckeslut)
(anföring)
(plus)
(summa)
Ziir

Diminutiv

-im

Titlar

Här listas ett antal vanliga och mindre vanliga titlar som finns i det cirefaliska samväldet. Nya titlar kan ’uppfinnas’ genom att sätta samman en passande glosa med ändelsen –ziir. Samma ändelse kan även användas om man vill bemöta någon extra respektfullt. Till exempel kan man titulera en äldre broder Zamziir.

Akademisk titel*	Betydelse
Cireumziir	Professor
Kazumziir	Magidoktorand
Umkaz	Magikandidat
Umre	Magiker (kvinnlig)
Umza	Magiker (manlig)
Umziir	Doktor i magi

Civil titel*	Betydelse
Bremziir	Vapenmästare
Cirranc	Ärkefurst
Falzranc	Kurfurst
Ranc	Furst**
Tamatzranc	Husfurst
Yzmiranc	Handelsfurst
Zianranc	Markfurst

Religiös titel	Betydelse
Ciremaliz	Storprimas
Maliz	Primas
Tzorza	Präst
Vellkeir	Syster
Vellmaer	Broder

Militär titel*	Betydelse
Bremziir	Vapenmästare
Celranc	Stridsfurst (sergeant)
Circelciranc	Storfurst
Circelranc	Härfurst (general)
Cirecelranc	Krigsfurst (kapten)
Cirlatzaranc	Havsfurst
Latzaranc	Sjöfurst
Tamatzcelan	Huskrigare

* Furstetitlarna här är böjda efter maskulinum, femininum brukar visas genom att ’–e’ läggs till efter ’ranc’. Exempelvis kallas en kvinnlig härfurstinna för ’Circelrance’.

** Titeln används som en respekttitel vid artiga tilltal, om personen inte har en annan titel.

CIRZATEMPLET

Cirzatemplet (cirzavell) är namnet på den cirefaliska religion som dyrkar gudomen Cirza och hans heliga skrifter i form av tzorlackrullarna. Cirzatemplet är helt grundläggande för det cirefaliska folkets hela mentalitet och existens. Cirza och Cirzatemplet genomsyrar och påverkar allt i samhället och i ens närhet. Alla cirefalier tillhör Cirzatemplet – annars utesluts de ur gemenskapen, vilket får grava konsekvenser. Även andra folkslag tillber Cirza, men dessa tillhör inte Cirzatemplet och ses snett på utav de cirefaliska tempelmännen och brukar inte tillåtas tillträda de cirefaliska templen.

Trosgrund

Cirzatemplet och tzorlackrullarna förespråkar fem ting, vilka sätts samman till en cirkel. Denna cirkel kallas för Cirzas ring. De fem punkter som korsar ringen är; individens hederlighet, individens rättvisa, individens flit, individens anseende samt det egna folkets välstånd.

Cirzatemplet är en tämligen sträng religion som lägger sig i ganska mycket i de dagliga göromålen och rutinerna. Belöningen för att tillbe Cirza är att man när man dör hamnar i paradiset om man har skött sig väl och levt efter de i tzorlack-rullarna nämnda sätt under sitt liv. Om man missköter sig och är en dålig cirefalier hamnar man i onåd hos Cirza så kommer man att hamna i Skugglandet och där jagas av bestar som om och om igen kommer att tortera och lemlästa en, till tidens ände. Detta medför vanligtvis att en Cirzatroende som råkar ut för en skugglandsupplevelse troligen blir mycket rädd och gudfruktig!

Bönen är kort och individuell. Den sägs minst en gång per dag, oftast i samband med att man vaknar. Den avslutas alltid med att man gör Cirzas cirkelrörelse över bröstet.

De tre slog sig ned kring den värmande lägerelden. Emirinzer var en caserisk jägare, efter en nu avslutad tid som spejare i armén. Torben Halvarm var en krympling, men också en av de skickligaste örtletarna i den här delen av världen. Med sig hade de nykomlingen Danya Jiovanni, en jargisk utforskare utsänd av något obskyrt Daakkloster de båda hade glömt namnet på.

Elden sprakade och spelade över deras ansikten. Bara ett par hundra meter bort började Mitheraskogen, som stod svartare än natten självt. Den enda av de tre som var på gott humör var den späda kvinnan, antagligen för att hon inte insåg hur farligt detta äventyr kunde visa sig vara. Medan Torben drack ur en butelj mycket billigt vin började Danya tala.

"Vad säger ni om dessa vidskepligheter från de otrogna? Att Mitheraområdet skulle vara hemsökt och att däri finns portar till det som i folkloren kallas för Skugglandet?" Emirinzer satte i halsen vid ordet och reste sig häftigt.

"Du skall inte ta sådana ord i din mun, inte nu, inte någonsin!" Kvinnans ansikte speglade oförstående. "Skugg-landet existerar, så sant som jag står här. Det du nämner men som jag vägrar upprepa är något fasansfullt, något så vanvettigt skrämmande att jag har sett starka karlar som har mött det bli som små barn, till både kropp och själ." Danya svarade sakligt; "Du avser detta Skuggland?" Emirinzir blev röd i ansiktet. "Tyst nu, påkalla det inte! Om du inte tror mig, så kan du ju alltid fråga Torben varför hans tillnamn är just 'Halvarm'…"

Cirzatemplets organisation

Det finns ett tempel (vell) i Cirzas namn i alla städer i alla cirefaliska kolonier inom det cirefaliska samväldet. I de flesta byar finns mindre tempelbyggnader. Dessa tempel är alla uppbyggda på liknande sätt. Det finns ett antal heliga män – de så kallade tempelmännen, vilka är 'fotfolket' inom Cirzatemplet. De sköter underhåll av byggnaden, studerar tzorlack, välsignar och ger råd till vilsna tillbedjare eller sköter om de ceremoniella riterna i Cirzas namn. Alla dessa räknas som heliga och välsignade av Cirza och möts alltid med mycket stor respekt. Både män och kvinnor kan bli tempelmän, och kallas då på faliska för 'vellmaer' respektive 'vellkeir' – detta kan likställas med benämningen 'broder' eller 'syster' inom andra munkordnar. Ledaren för templet kallas för tzorza, vilket betyder 'helig fader', då det bara är män som kan nå denna position.

Varje tempel har också ett försvar i form av tempelriddare, eller vellcelanin. Dessa är den krigande delen av varje tempel och skall se till att templet aldrig faller i händerna hos 'kättare' eller fiender till cirefalierna. Alla tempel, oavsett storlek, är rikt utsmyckade och i de större städerna finns tempel med stora kulturella och konstnärliga skatter. Således blir skyddet från tempelriddarna vitalt. I de mindre provinserna där tempel-riddarna inte är lika fulltaliga är tempel vanliga plundringsmål för rövare och illdådsmän. Detta har lett till problem och gjort så att vissa mindre tempel endast har 'falska' konstföremål för att förhindra ekonomiska förluster vid stöld.

I varje handelsstads tempel finns provinsens högste religiöse ledare – primasen, eller som det heter på faliska: maliz. Primasens tempel brukar också kallas för cirevell, eller 'stortempel'. Primasen har en egen orden av framstående och djupt religiösa krigare som heter 'malizszoram', eller 'primasens väktare'. Dessa skyddar dels handelsstadens tempel och dels kan de användas för att förstärka lokala tempel som saknar beskydd, de kan användas för eskorter, förkunnelser eller för inkassering av skatter.

Alla tempel ses som heliga och som fristäder. Alla troende cirefalier kan söka skydd här och enbart vellcelanin och andra speciellt av Cirzatemplet utsedda får överhuvudtaget bära vapen i ett tempel.

Templen försörjer sig på gåvor och donationer från enskilda familjer, vilka kan köpa sig Cirzas välsignelse för pengar eller andra naturamedel. Dessutom är det inte ovanligt att tempelmän också är furstar och på så sätt kan kräva in skatter och tributer till templet. En del av de pengar som en provins kurfurst får in brukar också gå till Cirzatemplet, för att på så sätt försäkra sig om att templet stödjer kurfurstens olika handlingssätt. Likaså kan kurfurstens fiender 'muta' templet för att få det gå emot sin kurfurst.

Storprimaserna och cirvell

I varje provins handelsstad finns det i varje kolonis huvudstad ett 'övertempel' (cirvell). Dessa för närvarande tre stycken är mycket stora imponerande byggnadsverk med storslagen arkitektur och utsmyckningar som är så gott som oöverträffade i det kända Mundana. Cirvell i Melorion tog till exempel över 120 år att färdigställa. Dessa övertempel fungerar ungefär på samma sätt som de vanliga templen, men här finns också Cirzatemplets högste ledare – storprimaserna (ciremaliz). Det finns sålunda tre stycken storprimaser i Mundana och alla har likvärdig makt. En storprimas sköter sin egen koloni på sitt egna vis, utan inblandning av de övriga storprimaserna. Givetvis styr tzorlack agerandet, men kolonierna är alla något olika uppbyggda.

Varje storprimas har en egen orden där han är ordensmästare. Denna orden heter kort och gott Cirzaorden (Cirzatilez) och är motsvarande Cirzatemplets ögon och öron. Medlemmarna i orden kallas för Cirzariddare eller Cirzas förkämpar. På faliska heter de 'Cirzacelanin'. Cirzariddarna är mycket hängivna både Cirza och sin ordensmästare – det vill säga storprimasen, och de lyder alla hans order, så länge de inte emotsäger tzorlack. På det hela taget är Cirzariddarna legendariska och mycket respekterade krigare som cirefalierna alltid kan lita på gör sitt yttersta för att slå hårt emot Cirzas fiender. Det är få som inte känner rädslan inom sig när de ser de i vinrött och svarta klädda bepansrade riddarna på sina jättelika stridshingstar, vilka krossar alla Cirzas motståndare. Men Cirzacelanin är inte bara beridna ryttare utan besitter mångsidig träning. De kan alla slåss med svärd och sköld, skjuta med sina bågar och armborst, överleva i naturen, förklä sig, leva som sjömän eller vara belevade kavaljerer på diplomatiska tillställningar. Kort sagt – Cirzacelanin är storprimasens egna säkerhets- och informationsstyrka som han kan använda på det sätt han anser vara bäst.

Cirzaorden brukar oftast användas för att leta upp och undersöka felaktigheter och kättiska idéer eller tankar som kan tänkas dyka upp inom de olika lokala templen. Det är vanligt att vissa delar av orden är ute för att infiltrera och undersöka dels den egna storprimasens tempel, men också de övrigas för att få information eller för att helt enkelt spionera. Cirzacelanin kan också användas för att krossa Cirzatemplets fiender och på så sätt vara ute på korståg. I spåren av dessa tåg brukar skövling, våldtäkter, mord och lemlästning förekomma. Storprimasen kan också låna ut styrkan till ärkefursten, om han så önskar det. Då används vanligtvis Cirzariddarna som moralhöjande inslag i striden och som kavalleristöd. Andra uppgifter kan vara sabotage och flankanfall mot fienden.

Dessutom har storprimaserna egna handels- och krigsflottor. Dessa är ganska små, men används för att dra in pengar till Cirzatemplet. Dessutom kan dessa flottor ibland hyras ut till andra troende och välbetalande cirefalier.

Utbildning till tempelriddare

Utbildningen till de olika grenarna inom tempelriddarna är hård och tålamodsprövande. Pennalism och bestraffningar är vanliga, men anses behövas för att stärka sinnet. Mycket teori och utbildning i tzorlack kombineras med strid, taktik och krigshistoria. De av tempelriddarna som väljer att kämpa till havs som marinriddare får även lära sig att sköta ett fartyg.



Tzorlackrullarna

Tzorlackrullarna heter Cirzatemplets heliga skrifter. De består av ett stort antal pergamentrullar som finns bevarade i den heligaste av alla kamrar djupt ned i övertemplet i Ciremelo. Endast ett fåtal har tillgång till kammaren. Kopior på skriftrullarna finns även i övertemplen i Gordrion och Caserion. Dessutom är det vanligt att handelsstädernas stortempel har vissa delar av tzorlack kopierade. Tzorlackrullarna blir bara fler och fler, med nya instruktioner och regler att leva efter. Hur dessa nya rullar kommer in i kammaren vet ingen – en dag bara finns det en ny rulle där. Vissa kritiska påstår att det inte alls är Cirza som nedstiger till Mundana för att bidra med sin vishet utan att det bara är en girig och skrupelfri storprimas som smyger ned med nytecknade rullar.

En strof ur en av tzorlackrullarna säger: ”Mångfald skapar konkurrens och konkurrens lockar individen till stordåd”. Detta är något som alla cirefalier kan utantill och som ofta citeras och som man lever efter. Vad det gäller andra raser och skapelsemyter så finns följande i en av de tidigaste rullarna: ”Cirza såg att mångfalden var god; tävlan sporrade hans skapelse, så Han delade sin skapelse. Pälsade tiraker, Sångarns ätter, Stenens söner, småfolk och storfolk; alla kämpade uppåt mot saligheten.” Traditionen att albinos är vördade kommer från följande rader i en av tzorlackrullarna: ”Vit är färgen på skinnet hos mannen som Cirza ser med öga gott. Vit är färgen på håret hos mannen som Cirza ser att odlas gott. Vit är färgen på ögonen hos mannen som Cirza vet är gott. Vit är mannen som Cirza har valt ut!” Man skulle kunna nämna att just den här rullen tillkom just då en storprimas i Melorion faktiskt var albino. Frågan om det var han själv eller om det var Cirza som välsignade honom är en helt annan...

Detta medför också att cirefalierna har haft svårt att hantera tauper. Den inbyggda respekten för albinos hamnar i konflikt med arrogansen mot andra folk i det här fallet. Cirzatemplet har inte heller gått ut med en officiell linje, vilket medför att förvirringen kvarstår. Cirefalierna i Gordrion och handelshuset Poranz i synnerhet är nästintill de enda som har kontakt med tauperna norr om Blå havet och deras relation är tämligen god. Många hävdar att dessa är välsignade av Cirza då vissa visar prov på underliga, nästan gudalika, förmågor. Att dessa skulle kunna vara mer välsignade än cirefalierna ses dock som en omöjlighet.

”Cirza är den störste, och få är de som utvalts till att vila i hans palats i paradiset. Fem är de ting som den störste talar om, fem är de himmelska lagar som skall leda oss rätt. Ingen man och ingen kvinna skall nå paradiset som bryter mot de himmelska lagarna. De skall krossas under Cirzas hjul, den utsträckta ring som mal den otrogne och sliter honom i fem stycken: huvudet, som kastas till den svarta korpen; bålen, som sänks i brinnande eld; hjärtat, som spikas till berget med kilar av is; tungan, som ristas av glödande knivar; och huden, som garvas av den bemantlade rivalen. Men även i döden är människan en enhet, och kropp som lemmar skall fogas samman på nytt och kastas i Skugglandet för att pinas i evighet och plågas i tidlöshet av fem gånger femtusen svarta bestar.”

– ur Tzorlackrullarna

Andra religioner

Cirzatemplet tillåter polyteism, det vill säga dyrkan av andra gudomar, åtminstone till viss gräns. Cirza är alltid den störste och kommer alltid att vara den förste. Dessutom tillåter bara Cirza dyrkan av gudomar som Cirzatemplet inte är i konflikt med.

Bland bönderna är det vanligt att man har ett litet altare i hemmet som är tillägnat Livets godhet. Livets godhet är en mycket spartansk vandrande munkorden som existerar under Cirzatemplets beskydd och vilken har en fristad inne i Cirzatemplets byggnader. Orden proklamerar och informerar om fruktbarhet och livskraft. Livets godhets gudom kallas kort och gott för Trädmodern och hon ser exempelvis till att skördarna blir rikliga och att djuren ger mycket föda.

En annan ganska vanlig företeelse är de krigandes medlemskap i Det svarta svärdets beskyddare. Det svarta svärdets beskyddare är en ortodox orden som består av allt från vanliga huskrigare till prominenta vapenmästare. Samfundet helgar krigets och svärdets kämpe som enligt Svärdets bok kallas Martari. Det svarta svärdets beskyddare har inte beskydd i Cirzatemplets byggnader. Detta beror på att Cirza och Martari är, om inte fiender, så rivaler. Det har medfört att det finns en viss kyla i kommunikationen mellan Det svarta svärdets beskyddare och ortodoxa medlemmar från Cirzatemplet. Det bör dock påpekas att det inte på något sätt är förbjudet att vara med i Det svarta svärdets beskyddare även om man tillhör Cirzatemplet. Orden är hemlig och medlemmar tas enbart upp på rekommendationer av andra ordensmedlemmar. Orden har sitt högkvarter i den caseriska staden Marek Pomian och dess medlemmar väljs noggrant ut av Mästarringen som den innersta kretsen kallas. Det finns tre cirklar inom Det svarta svärdets beskyddare – den första är för vanliga huskrigare, den andra är för vapenmästarna och den tredje är Mästarringen. Enligt Svärdets bok skall alla som är Martari trogna vinna evig ryktbarhet i historien och aldrig känna av nederlagets missnöje.

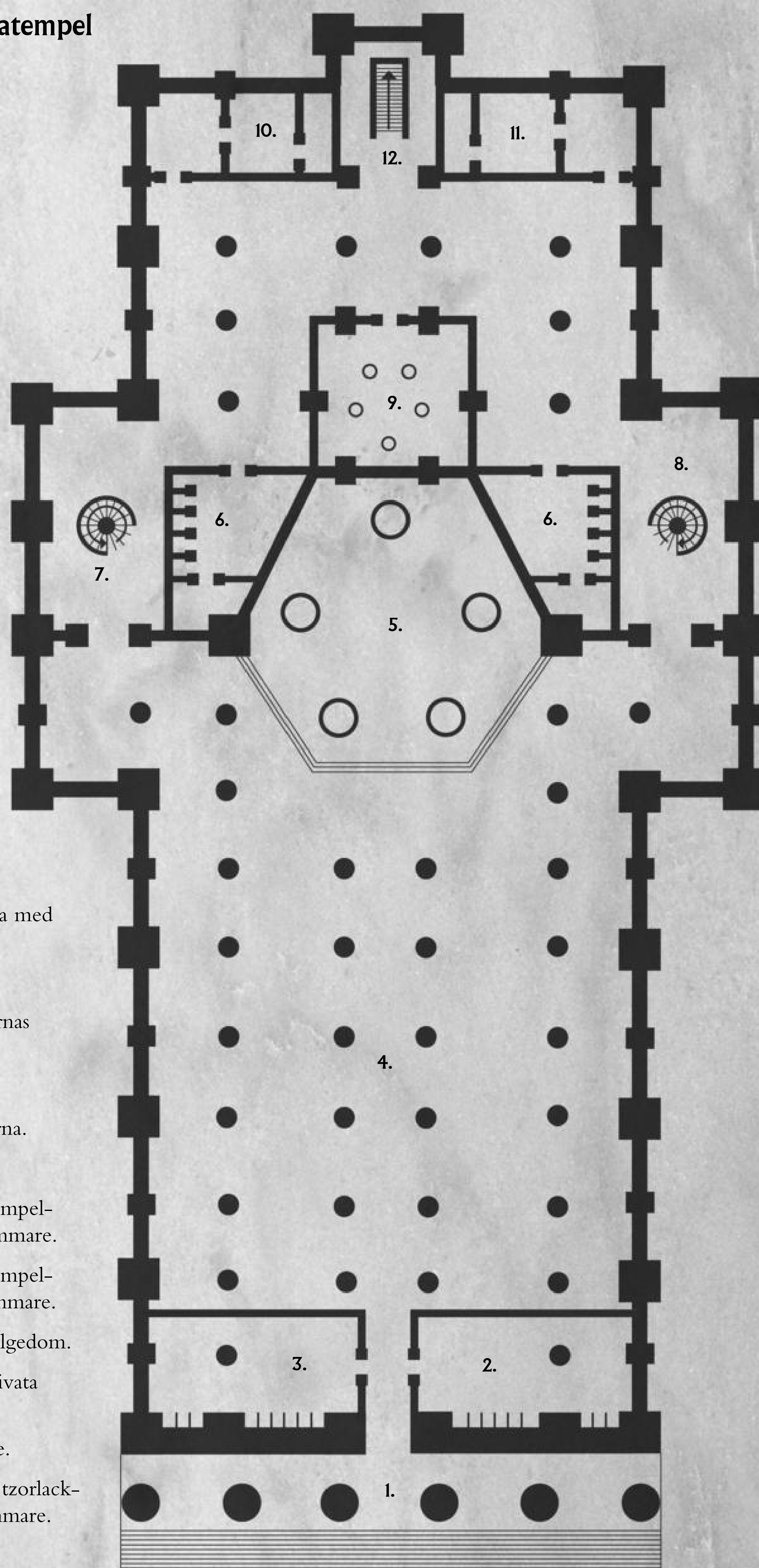
En annan vanlig gudom som dyrkas av cirefaliska sjömän är Navare, sjöfararens gud. Navare sägs leva under havens yta och tros vara äldre än alla andra gudar. Man visar sin hängivenhet genom att offra till honom, vanligen silver eller guld. Man kan finna små navaretempel i många av de cirefaliska hamnstäderna runt om Mundana.

I den meloriska staden Remrim har en dödskult vid namnet Azkanns lie börjat få allt större inflytande i staden undre värld, i synnerhet bland gästarbetarna. Än så länge är problemen ringa men de personer som undersöker och nystar i kultens förehavanden brukar hittas mördade eller helt enkelt försvinna. Cirzatemplet har sänt en grupp tempelriddare och agenter till staden för att rensa bort de kättiska kultisterna.

Cirza – också andras gud?

Även om många icke-cirefalier kan ha det svårt att besöka Cirzas boningar på cirefalisk mark så finns det ingen formellt förbud för dessa att finnas där. Men ofta får Cirzatroende icke-cirefalier bygga sina egna tempel för att be och finna ro i.

Typiskt Cirzatempel



1. Tempeltrappa med pelargång.
2. Vapenrum.
3. Tempeltjänarnas bostad.
4. Pelarsalen.
5. De fem pelarna.
6. Studieceller.
7. Trappa till tempelriddarnas kammare.
8. Trappa till tempelmännens kammare.
9. Primasens helgedom.
10. Primasens privata kammare.
11. Gästkammare.
12. Nedgång till tzorlackrullarnas kammare.

KAPITEL SEX

HANDEL & SJÖFART



Skeppet 'Penzior' var sprängfyllt med allehanda varor. Handelsfursten Bzarins resan runt den södra kontinenten från Gordrion hade varit kantad med svårigheter – oväder, pirater, sabriska skepp – men nu var hela sällskapet äntligen i hamn i Ciremelo. Bzarins förnöjda tankar blev avbrutna av kapten Manzoran.

"Min herre, individer från kurfurstens garde verkar vara på väg till oss."

Bzarin slog upp blicken och spanade. Mycket riktigt. En grupp bestående av två huskrigare ur Röda gardet samt en av kurfurstens tullämbetsmän närmade sig snabbt 'Penzior'. Bzarin gestikulerade snabbt åt Manzoran att stänga luckorna så att de drogade slavarna från västra Eumo inte syntes.

"God eftermiddag, handelsfurste, må Cirza stå er bi. Vi har hört rykten om att ni har fört in förbjuden arbetskraft med ert fartyg. Hur svarar ni på detta tillmäle?"

"Min bäste Rheznik, det smärtar mig innerligt, men ni har ingen som helst befogenhet att ställa de frågorna till mig. Jag har ett personligt brev från ärkefurst Tzar Balozin som ger mig rätt att under införa alla de varor som jag anser vara nödvändiga till Ciremelo."

Bzarin kastade över en skriftrulle till Rheznik som med förvånad min rullade upp papperet.

"Som ni ser är det signerat idag. Allt är i sin ordning."

Bzarin log för sig själv och tackade Cirza för att hans agent påpassligt hade mutat tjänstemannen i ärkefurstens hov timmarna innan.

HANDEL

Handeln är ledstjärnan i alla cirefaliers liv – alla vinster, hur små de än må vara, är av godo. Cirefalier är det folk i Mundana som handlar i absolut störst utsträckning, även om sabrierna börjar nosa dem i hasorna. Denna handel är grunden till cirefaliernas välstånd och har gjort att samväldets makt vuxit sig mycket stor på grund av de handelspolitiska intressen man äger i Mundanas alla hörn. Då cirefalierna har handelsstationer och filialer på många platser i Mundana har de stor kontroll över handeln med svåråtkomliga varor, såsom speciella örter, sällsynta mineraler och malmer och unika artefakter. Cirefalierna tjänar också mycket pengar på att distribuera, det vill säga frakta, andra intressens varor i Mundana.

Varor

Cirefalier importerar och exporterar allt som går att sälja och göra förtjänst på. Exempel på handelsvaror är till exempel spannmål från det jargiska kejsardömet som skeppas vidare till Takalorr och Asharien; metaller och smide som forslas från Västmark till Soldarn; och kryddor från fjärran västern som skeppas till kejsardömet och de egna öarna. Viss slavhandel förekommer också, även om det officiellt är förbjudet.

Cirefalierna har en ganska liten inhemsk handelsinriktad produktion. I Melorion produceras förstklassigt vin och textilier, främst mattor, kläden och gobelänger av hög kvalitet. Den inhemska produktionen, undantaget timret och metallerna, tenderar snarare att vara specialiserad och luxuös än kvantitativ. Dvärgiska smeder ser till att de cirefaliska hantverken håller hög klass, de hästar som används för avel är ofta så långväga från som de stora slätterna och isblommorna från Gordion är eftertraktade världen över, hos de som har råd vill säga.

Cirefalierna hämtar stora mängder sällsynta träslag från Takalorr – då med massiv eskort för att skydda handelsflottorna mot de vildsinta bazirktirakerna. Andra stora källor för råvaror är kolonin Gordrion i norr, där stora gruvkomplex finns och mineral- och malmbrytning sker i stor omfattning. De metaller som utvinns är främst guld, silver, koppar och järn. Men det utvinns även en del ädelstenar. Dessa värdefulla laster skeppas tillbaka till modernationen, ofta med mycket kraftig eskort. Gordrion är också känt som en straffkoloni, dit skurkar, tjuvar och annat avskum skickas för att arbeta tills de stupar. Utöver dessa arbetar där också gästarbetare från till exempel Momolan och Takalorr.

Handelshusen

Den cirefaliska handeln är uppbyggd genom handelshus ('Yzmibzircer'). I varje handelshus samarbetar ett antal familjer – ibland upp till ett hundratal, eller ibland så få som bara två eller tre familjer. För att få starta handelshus krävs ett handelstillstånd från kurfursten samt ett godkännande av en tempelman. Överhuvudet i ett handelshus har titeln handelsfurste ('Yzmiranc') och är också den med officiellt ansvar över hela husets organisation, skyldigheter och rättigheter. Det är handelsfursten som ansvarar för att skatter och tullar betalas i tid och som ser till att handeln sker på ett rättvist och konkurrensmässigt sätt. Ofta förekommer extremt mycket rävspel bakom kulisserna och konkurrensen är oftast allt annan än rättvis – att lager eller fartyg sätts i brand eller att transporter rånas tillhör inte ovanligheterna. Handelsfursten har också möjligheten att vara med och styra landet där handelshuset har sitt huvudkontor. En handelsfurste kan nämligen bli invald i ciretoz.

Organisation

Handelshuset sköts av husets råd som avgör vad som skall hända på en mer övergripande nivå ur ett långsiktigt perspektiv – handelshusets strategi. Under dessa finns bokhållarna och administratörerna vilka bokför och lagerhåller med alla intäkter och utgifter som handelshuset har. Dessutom håller dessa reda på lagernivåer och vilka varor som finns tillgängliga. Sedan finns fotfolket – handelsmännen. Det är dessa som letar upp köpare och säljare, knyter kontakter och slutför affärsuppgörelser. Tillsammans med handelsmännen finns handelsarbetarna. Dessa sköter om transporterna och underhållet av vagnar, fartyg och byggnader. Under handelsarbetarna finns yrken som körkarlar, bärare, sjömän och dylika. Dessutom finns det oftast någon form av väpnade styrkor sammankopplade med handelshuset, vilka sköter om bevakning av lager och fungerar som eskort vid transporter.

Meningen är att ett handelshus skall vara självförsörjande i alla led från inköp och transport till försäljning. Att lita på utomstående är alltid en risk och det är ytterst sällan någon utanför handelshusets familjer får insyn i husets affärer.

För att kunna bli effektiva krävs det stor lokalkännedom och goda kommunikationer. För att lösa detta har de flesta cirefaliska handelshus ett stort antal filialer i Mundana. Från dessa filialer sköts affärer och sammankopplingar mellan köpare och säljare så att vinsten maximeras. Kommunikationen är viktig och stor omsorg har tagits för att utveckla metoder med kurirer, brevduvor och även magiska sätt att förmedla informationen. För handel inom samma land används även blinktornen (se sidan 24 i den här boken) för att snabbt skicka information.

Kommissionärer

Inom samväldet finns det de som helt och hållet sysslar med att finna nya handelstillfällen och antingen köpa eller sälja värdefulla laster. Dessa cirefaliska handelsmän kallas för kommissionärer. De kan antingen vara anställda av ett handelshus och får då en grundlön samt en provision på 3–4% för alla värdefulla affärer de lyckas sluta. De kan också vara frilansare som låter sig hyras för rätt summa pengar. De frilansande kommissionärerna håller sig vanligen till en och samma stad där de har gott om kontakter samt koll på vilka handelsvaror som löper in och ut. De frilansande kommissionärerna tar ut en provision för sina tjänster som motsvarar 10% av det slutgiltiga priset för hela partiet som köpts respektive sålts. Det är förstås möjligt att komma överens om andra typer av ersättningar. Vissa kommissionärer ägnar dessutom tid åt att finna nya intressanta marknader och dessa kan man finna på de mest osannolika platser.

FINANSIÄRER & KONKURRENTER

Den rika förekomsten av cirefalier vid handelsintressanta områden har också medfört att en annan typ av verksamheter har uppkommit. I de flesta större städer där cirefalierna handlar finns numer också så kallade kredithus vilka fungerar ungefär som banker. Ett kredithus består i grunden av en in- och utlånande enhet och ett eller flera handelshus som äger kredithuset. Kredithusen utnyttjas främst på tre sätt: för att flytta pengar säkert; för att låna eller låna ut pengar; eller som försäkringsgivare.

Kredithus

Kredithuset ('Jhamsezbzircer') fungerar som ett verktyg för att flytta stora summor pengar, då cirefaliska penningväxlar och kapitalbrev anses vara gångbara i alla cirefaliska kredithus runt om i Mundana. Har man en penningväxel utfärdad exempelvis i Ciremelo och växlar in den i Marek Pomian så skall detta inte vara något problem. Det är betydligt vanligare att man har en penningväxel än att man för stora mängder guld med sig.

Genom ett hemligt system med olika typer av sigill som bara används mellan de olika cirefaliska handelshusen kan bankirerna avgöra dokumentens äkthet. Dessutom är förfalskningar svåra att göra då de flesta transaktioner beställs i förväg; både köpare och säljare är införda på dokumentet. Cirefalierna kan dessutom ganska snabbt (inom ett par dagar, om avstånden inte är alltför långa) verifiera äktheten på ett dokument, genom de olika kommunikationssystem som cirefalierna använder sig av – främst blinksystemet eller med brevduvor. Ifall det skulle visa sig att personen kommer med ett falskt dokument blir dokumentet samt personen (om denne inte är rik och mäktig) omhändertagna. Många förfalskare vet att om man dristar sig till att förfalska ett kapitalbrev eller en penningväxel så är det inte otroligt att det cirefaliska kapitalhusets undersåtar spårar dokumentet tillbaka till källan. Med detta i vetskap undviker de flesta att ens försöka sig på en förfalskning då förfalskningen sällan är värd att dö för.

Alla kredithus sysslar givetvis med in- och utlåning av pengar. Det är vanligt att cirefalier, både handelshus från den egna sfären eller utomstående, jämte privatpersoner lånar ut pengar till kredithuset för en avkastning – en ränta. Denna ränta är vanligtvis ganska modest, men anses vara en säker investering utan betydande risker. Kredithusen i sin tur lånar också ut kapital till främst handelshus men även i vissa fall till privatpersoner. Det gäller att man innehar betydande säkerheter, att man har ett mycket gott rykte eller att någon inflytelserik person kan intyga att man är rätt person för kredithuset att låna ut pengar till.

Räntorna för utlåning ligger förhållandevis lågt för cirefalier – omkring 8–10% per år. Att låna pengar i cirefaliska kredithus är något som även icke-cirefalier får göra, men då ofta till betydligt högre räntor och avgifter – ibland upp emot 35–40%. Men det brukar inte spela någon större roll. När det gäller att få fram stora mängder kapital snabbt så är de cirefaliska kredithusen nästan oöverträffade. I Jargien har till och med kejsarhuset självа lånat större mängder pengar av det stora cirefaliska kredithuset Temiranz ('Mångfaldens möjligheter') som ligger mitt i Daval. Temiranz består utav tre olika allierade handelshus (varav Temiranz är majoritetsägare, därav att namnet är oförändrat). De tre är alla ursprungligen från Melorion men det finns filialer i Jargien, Soldarn (filialen ligger i fristaden Kemithor Riskoz och Temiranz har cirefalisk ensamrätt på bankverksamhet i fristaden och i Soldarn), Melorion, Stora Arkepilagen, Asharien, Kryddöarna och i Caserion.

De flesta större kredithus tjänar dessutom pengar genom att försäkra olika laster eller föremål. Försäkringstagaren betalar då in en premie som gäller en viss tid framåt och skulle något hända med försäkringsobjektet betalar kredithuset ut en ersättning som helt eller någorlunda täcker värdet hos det förlorade. Ofta har kredithusen speciella personer som undersöker varje enskilt fall för att se till att inget rackarspel är i görningen – "när lagren brinner finns alltid försäkringsspejare där" lyder ett caseriskt ordstäv, vilket är mycket sant. Det är inte ovanligt att köpmän försäkrar sina laster och skepp inför transporter. Detta brukar vara tämligen kostsamt, men är givetvis mycket fördelaktigt om nu lasten råkar ut för storm, pirater eller något annat som förhindrar skeppet att nå sin destination. Dessa engångspremier är ofta tämligen dyra, speciellt för icke-cirefalier.

Kvinnan lutade sig bakåt i den överdådiga karmstolen. Hon log sitt allra charmigaste leende och vek inte av med blicken från det spruckna läderartade ansikte och de trötta ögonen som plirade tillbaka.

"Kejsar Jargus, ni mest upphöjde ledare över Mundanas förnämsta rike, inspirationens mål och vishet personifierad." Hon tyckte sig se ett snett leende i den likstela huden och mannen skrockade till, hånfullt. Hon uppfattade hur ämbetsmännen i bakgrunden skruvade på sig. "Temiranz känner inga bekymmer med er önskan. Vi kan erbjuda den hjälp ni efterfrågar, på samma sätt som vi har gjort så många gånger tidigare." Kvinnan nuddade sin familjering med sin juvelbesatta hand. "Jag förstår ert predikament. Enligt våra uppgifter saknar ni just nu förmåga att betala både den första och andra norra legionen. Förlåt min spekulation, men det försätter er osvikligen i en prekär situation. Vem vill väl ha myteri vid den norra flanken?" Läderansiktet förblev uttryckslöst.

"Vi kan få fram de tjugo miljoner denarer ni efterfrågar inom loppet av ett halvt månvarv." I mannens blick flammade något upp. "Men detta medför, utöver den sedvanliga räntesatsen, en motprestation." Hon blickade mot ämbetsmännen, som drog sig undan. "Jag behöver se er totala korrespondens med Consaber de senaste fem åren som era arkivarier gör ett fantastiskt arbete med att bevara. Jag misstänker att ett månvarv är fullt tillräckligt för vår delegation att få fram det vi vill se." För första gången under kvällen log läderansiktet och började kraxa. "Handelsfurstinna Zhaya, jag beundrar ert sinne för förhandling. Samväldet måste vara stolt över att ha en sådan dotter. Ert erbjudande godtas. Ett månvarv. Försvinn härifrån nu."

HANDELSHUS

Det finns gott om handelshus inom samväldet, allt från mindre familjer till väldiga ättehus med väldiga flottor. Nedan beskrivs de tio största handelshusen i fallande ordning vilka alla har en stor inverkan på Mundana. Många av dem har dessutom kopplingar till kredithus och andra organisationer i de flesta av världens länder.

Temiranz

Huset Temiranz är utan tvekan samväldets främsta och förnämsta handelshus och förmodligen det namnstarkaste i hela Mundana. Deras marknad sträcker sig från Menon-Aun i väster till Ebhron i öster och de hyser filialer i de flesta större städer där emellan. Dessutom har man genom ett särskilt avtal med jargiska kejsardömet även lyckats förhandla sig till något av ett handelsmonopol med detta rike. Genom sin handel med exklusiva handelsvaror har de lyckats bygga upp en imponerande handelsflotta och lyckats samla på sig en ofantlig förmögenhet. Temiranz är också majoritetsägare i det mycket välkända kredithuset Temiranz som därför bär deras namn. För övrigt så har de traditionellt sett mycket starka band med Cirzatemplet och den nuvarande meloriska ärkefusten, liksom många innan honom, kommer från en av husets ägarfamiljer. Husets huvudsakliga konkurrenter är de sabriska handelshusen men man har även en traditionell mer broderlig rivalitet med huset Cirrancaze något som i den cirefaliska andan endast ses som något positivt.

Bas: Ciremelo, Melorion.
Handelsfurst: Ylzerek Temiranz.
Ägarfamiljer: Temiranz, Balozin, Zargon, Cirzcekel, Ulmazac.
Handelsområde: Den kända delen av Mundana.
Vänner: Jargiska kejsardömet, Cirzatemplet och de flesta andra meloriska handelshusen.
Fiender: Sabriska, alviska, ebhronitiska och västländska handelshus.
Antal anställda: Runt 10.000.
Fartyg: 30 stycken.
Handelsvaror: Nästan alla områden så länge som varorna genererar en ordentlig vinst.

Cirrancaze

Huset Cirrancaze fyller en värdig andra plats som samväldets näst största handelshus. De är det enda verkliga hotet mot Temiranz dominans av marknaden. De båda husen har dock i typisk falisk anda länge varit varandras huvudkonkurrenter och främsta sporrande drivkraft. I ett medvetet drag har de just därför också tillsammans grundat kredithuset Temiranz som på så vis blivit det största, respektablaste och finansiellt stabilaste. För några år sedan tillkom en ny handelsfurst, den mycket ambitiöse Nascaran Carrazelio, sedan den gamle dött under mystiska omständigheter. Huset har sen dess blivit mer aggressivt i sin konkurrensvilja. Trots Cirrancazes respektabla fasad så finns det de som menar att de nu i sin desperation att bli störst sökt en del ljusskyggare metoder.

Bas: Ciremelo, Melorion.
Handelsfurst: Nascaran Carrazelio.
Ägarfamiljer: Carrazelio, Lozcarda, Melzior, Tanazeva, Vizin.
Handelsområde: Den kända delen av Mundana.
Vänner: De flesta meloriska handelshusen samt eventuellt en del ljusskyggare element.
Fiender: Sabriska och dvärgiska handelshus.
Antal anställda: Runt 6.000.
Fartyg: 20 stycken.
Handelsvaror: Allt som genererar en ordentlig vinst.

Concase

Handelshuset Concase har de senaste åren haft en stor tillväxt främst då de börjat med en allt intimare handel med Thalamur. Deras främsta konkurrent är därför handelshuset Yzmitzor. Till Thalamur exporterar de främst spannmål och vapen medan de till Caserion importerar hästar och lyxvaror från både Thalamur och Mûhad. Tillsammans med Caseranz driver de också kredithuset Jhamrim. Genom diplomati och ett mycket raffinerat politiskt ränkspel har man börjat försöka att blåsa liv i konflikten mellan Consaber och Thalamur. Påtryckningarna på de båda länderna har fungerat över förväntan varvid de båda vidtar diverse upprustningar. Concases ambitioner är att öka sin export av vapen men också att motarbeta den konkurrerande handelsnationen Consaber. Lyckas huset vidare med sina ambitioner kommer det inte bara att innebära ökade vinster utan även en hel del prestige från de andra husen som störs av Consabers framfart. På senaste tiden har man drabbats av bränder, sabotage och markant ökande piratöverfall vilket tros ha orsakats av sabriska intressen för att störa deras sjöhandel och radikalt minska deras makt på haven.

Bas: Marek Pomian, Caserion.
Handelsfurst: Ärkefurst Mhoraz Hzarn.
Ägarfamiljer: Hzarn, Virzkis, Derzum, Cazion.
Handelsområde: Större delarna av kända Mundana.
Vänner: Caseranz.
Fiender: En mängd sabriska handelshus, Rakhori.
Antal anställda: Runt 4.000.
Fartyg: 15 fartyg av olika slag.
Handelsvaror: Spannmål, hästar, vapen och lyxvaror.

Debeerz

Handelshuset Debeerz är ett av Mundanas största när det gäller distributionen av ädelstenar. Huset självt förfogar över en del gruvor, speciellt i Gordrion, men förlitar sig främst på att agera agenter mellan köpare och säljare. Huset är känt för sitt hemlighetsmakeri vilket gett upphov till en del underliga rykten. Det ryktas bland annat om någon form av orden antingen inom huset eller vad gäller den främsta kundkretsen. De ofantliga rikedomar som gruvorna har genererat har gjort det möjligt för Debeerz att vara delaktig i två stycken kredithus. Det ena, Temiranz, är man delägare i medan det andra, Zyrkozian, ägs helt och hållet av handelshuset.Det ryktas

dessutom att de skall köpa medlemskap i ett tredje kredithus, men än så länge är detta blott rykten.

Bas: Ciremelo, Melorion.
Handelsfurst: Azanderban Dverkaz.
Ägarfamiljer: Dverkaz, Levelioz.
Handelsområde: Filialer runt Rhung-sjön och i Gordrion.
Vänner: Temiranz, Fiender: Ett par dvärgiska handelshus.
Antal anställda: Runt 4.000.
Fartyg: 12 fartyg av olika slag.
Handelsvaror: Juveler och järnmalm.

Caseranz

Ett gammalt och stolt handelshus som är känt för att aldrig ge upp och ständigt finna lösningar på ekonomiska problem. De har en stor närvaro i Arkipelagen och det är därifrån den största delen av deras ekonomiska vinster kommer. Handelshuset är ökänt för sin dåliga behandling av gästarbetare och många av arkipelagens ursprungsbefolkning är förslavade under dem. Stämningen mellan Caseranz och de sabriska kolonisatörerna är i det närmaste krigisk och ett flertal mindre drabbningar har skett. Deras hårda affärsmetoder och ibland våldsamma svar på konkurrens har gjort att de flesta andra handelshus undviker att komma i deras väg vilket har lett till att de har gott om fiender. På senaste tiden har man drabbats av bränder, sabotage och markant ökande piratöverfall vilket man beskyller den sabriska nationen för. Handelshuset driver också kredithuset Jhamrim tillsammans med handelshuset Concase.

Bas: Marek Pomian, Caserion.
Handelsfurst: Enzelian Davorz.
Ägarfamiljer: Davorz, Veneliz, Zormelac, Jhimec.
Handelsområde: Stora arkipelagen, Mûhad och Momolan.
Vänner: Mûhad och handelshuset Concase.
Fiender: Koloniernas ursprungsbefolkning, sabrierna samt en del andra konkurrerande handelshus.
Antal anställda: Runt 4.000.
Fartyg: 10 stycken.
Handelsvaror: Exotiska varor från Arkipelagen till Caserion och slavhandel främst till Mûhad och Momolan.

Jhamkeir

Handelshuset Jhamkeir är ökänt utanför samväldet för sitt förmodade samröre med pirater. Inom samväldet hyser de dök gott anseende då de anses vara något av en nagel i ögat på den sabriska nationen då det är allmänt känt att de ofta nyttjar kaparbrev för att anfalla de sabriska skeppen. Vad som dock inte är lika känt är att de även har hänt att den caseriska nationens skepp har anfallits, dock alltid under falsk sabrisk flagg. Likaså bedriver Jhamkeir en omfattande verksamhet av smuggling varför det ofta är till dem man vänder sig om man vill ha tag i lite ljusskyggare varor som exempelvis slavar. Handelshuset har ett flertal tirakiska gästarbetare som jobbar åt dem och tillsammans med huset Jhamalomian driver man kredithuset Jhamrimsez, vilket inte drar sig för att lura tröga utlänningar på pengar.
Bas: Zamm Mian, Melorion.
Handelsfurst: Ymcaran Felzelior.
Ägarfamiljer: Felzelior, Carumzil, Tzon.
Handelsområde: Filialer i Västlanden, Takalorr och Forion.
Vänner: Jhamalomian, några av Takalorrs handelsfamiljer, faliska kapare.
Fiender: Cirzatemplet och de sabriska handelshusen.
Antal anställda: Runt 3.500.
Fartyg: 8 fartyg av olika slag.
Handelsvaror: Tobak, rustningar, slavar och smuggelgods.

Jhamalomian

Huset Jhamalomian är kända för sin nationalistiska betoning på rent blod och nedlåtande syn mot alla icke-cirefalier, vilket även gäller sina brodersnationer Gordrion och framförallt det väldigt expansiva Caserion. För att hindra Caserions framfart och slå sig in på deras handelsterritorium har man därför tagit till ovanligt fula knep. Genom att finansiera kapare som anfallit de Caseriska handelshusens skepp under sabrisk flagg och genom bränder och sabotage så har man fått dem att tro att sabrierna dragit igång ett handelskrig. Jhamalomian har goda relationer med den meloriska krigsmakten genom att vara huvudleverantör av krigsmateriel. Huset använder sig ofta av legoknektar och har en påkostad säkerhet. Tillsammans med Jhamkeir driver man det tvivelaktiga kredithuset Jhamrimsez.

Bas: Zhirim Mian, Melorion.
Handelsfurst: Dolzaran Velezior.
Ägarfamiljer: Velezior, Mazdrac, Jhezem.
Handelsområde: Filialer i hela Gordrion och på Takalorr.
Vänner: Huset Jhamkeir och meloriska härsmakten.
Fiender: Sabriska och tirakiska handelshus.
Antal anställda: Runt 3.000 anställda.
Fartyg: 12 fartyg av olika slag.
Handelsvaror: Slavar, tobak, vapen och annan krigsmateriel.

Mimore

Handelshuset Mimore var tills för ett par år sedan ett mycket litet hus men som de senaste åren ökat sin handelsmarknad lavinartat. Anledningarna är det mycket framgångsrika kredithuset Elzimaz som man driver. Alla intäkter från detta har gjort det möjligt att investera i handelshuset som därför har lyckats få igång en omfattande verksamhet. Bland annat så exporterar man stora mängder spannmål till västra Asharina, importerar malm från Västmark och exporterar förstklassigt vapensmide till Damarien. Mimore har lyckats skaffa sig ett rykte om att vara pålitliga, mycket servicebenägna och stå för god kvalité. Huset har goda relationer till Manziiriska härakademin och många medlemmar av ägarfamiljerna har tillsvurit sin tro även till Martari – svärdets gud.

Bas: Marek Pomian, Caserion.
Handelsfurst: Tzilan Jhemkor.
Ägarfamiljer: Jhemkor, Manziir.
Handelsområde: Filialer i hela Asharina, främst på västsidan.
Vänner: Manziiriska härakademin, Martariorden och ett par dvärgiska handelshus.
Fiender: En del alviska, tirakiska och ashariska handelshus,
Antal anställda: Runt 2.000.
Fartyg: 5 fartyg av olika slag.
Handelsvaror: Spannmål, kött, kryddor, tyg, malm och smidesvaror.

Yzmitzor

Detta handelshus är relativt nybildat och var från början väldigt litet men har på senare tid vuxit i makt och rikedom efter några fördelaktiga handelskontrakt med Thalamur. Yzmitzor har på senare tid börjat sprida sin handel till Consaber även om de är försiktiga med att inte förarga den thalaskiska staten vilken är deras guldkalv. Inom det Cirefaliska samväldet ses Yzmitzor med både beundran och avsky. De har lyckats att få till många till synes omöjliga handelsavtal vilket är beundransvärt men deras snabba expansion gör att de hotar handeln och ekonomin för andra handelshus. På senaste tiden har man drabbats av bränder, sabotage och markant ökande piratöverfall.

Bas: Narzkar Falz, Caserion.
Handelsfurst: Azita Velzic.
Ägarfamiljer: Terrenbaz, Ymtez, Velzic.
Handelsområde: Thalamur & Consaber.
Vänner: Thalamur.
Fiender: Främst sabriska handelshus.
Antal anställda: Omkring 2.000.
Fartyg: 10 stycken.
Handelsvaror: Metall, tyg, timmer och lyxvaror.

Pornaz

Detta handelshus är känt för sin pionjäranda och mod att söka vinst på platser som de flesta andra förkastar. De har sin bas i nordliga Gordrion och exporterar viktiga naturresurser därifrån. Deras nyaste förvärv är den handelskontakt som de tagit upp med de tauper som lever långt i norr i den så kallade 'Taupernas dal'. I utbyte mot tyger, spannmål, örter och hantverk så får de tillgång till sällsynta artefakter och vackra konstföremål som inbringar stora pengar inom det Cirefaliska samväldet. Handelshuset anordnar även flertaliga expeditioner till obefolkade delar av Mundana i jakten på rikedomar och kunskap.

Bas: Casemian, Gordrion.
Handelsfurst: Drezmian Pornaz.
Ägarfamiljer: Pornaz.
Handelsområde: Blå havet, Taupernas dal.
Vänner: Handelshuset Debeerz.
Fiender: Det alviska handelshuset Elisari.
Antal anställda: Runt 1.500.
Fartyg: Omkring åtta fartyg.
Handelsvaror: Artefakter, konstverk, metaller, timmer.

De tre största kredithusen, i fallande ordning, är:

- **Temiranz** (Bas i Daval, Jargiska kejsardömet), cirka 2.000 anställda, cirka 5 snabbgående fartyg. Filialer i nästan huvudstäder.
- **Elizimaz** (Bas i Camard, Asharien), cirka 1.500 anställda, cirka 5 snabbgående fartyg. Filialer från Mûhad i väst till Colonan i öst.
- **Jhamrimsez** (Bas i Alkharzan, Mûhad), cirka 1.000 anställda, cirka 8 snabbgående fartyg. Filialer i Västländernas huvudstäder, samt Takalorr.

Rivaler om sjöherraväldet

Melorions handelsflotta är den största i hela Mundana, och närmaste efterföljare är Caserion. Consaber kommer på en tredjeplats, men är fortfarande hopplöst efter.

Consaber är det enda land, utöver Cirefaliska samväldet, som har seglat runt hela Mundana. Cirefalierna ser i Consaber ett rike i uppåtgående, vilket givetvis motarbetas. Konungariket har konstanta handelsförbindelser över stora delar av Mundana och är i dagsläget cirefaliernas enda verkliga konkurrent om sjöherraväldet.

Tirakerna seglar snabba fartyg, strider vildare än någon annan och förfogar över stora och välutrustade flottor. Tirakerna har dock den nackdelen att deras handels- och krigsföretag fortfarande är oorganiserade och kan därför ställa till stora problem för enskilda handelshus och flottor, men knappast hota det cirefaliska samväldets sjömakt i stort.

Den jargiska flottan är relativt omodern, men trots detta har kejsardömet många provinser runt om i Mundana och har ett visst inflytande över handeln med vissa fjärran länder. Många jargier har resurser att mäta sig med de cirefaliska handelsfamiljerna, men kunskapen räcker inte riktigt till för att på allvar ta upp kampen mot dem.

Soldarns, Ashariens och Thalamurs flottor utgör inga hot tack vare sin relativa litenhet och sina inhemska problem med pirater. I Västlanden saknar man stora havsgående fartyg, men lanackor förande ett trettiotal läster ibland ses angöra cirefaliska hamnar på Melorion. Dessa laster utgör förstås en försvinnande liten andel av den totala handeln.

Zius kanaler

Representanter från kredithusen Elizimaz samt Zyrkozian, stödda av ärkefurst Tzar Balozin, har sedan ett flertal år varit i kontakt med flertalet högt stående personer från Mûhad och Ziu. Långa samtal har förts med Mhîm Matruk Wolani om ett ökat samarbete rikena emellan. Även den mycket inflytelserika kefal Jaakoh av Jen har kontaktats, även om det har varit vissa meningsskiljaktigheter kulturerna emellan. Mer lycka fick cirefalierna med Raheb Ab-Radi Samjed, som är en bitter rival till kefalen.

Den cirefaliska planen är att bygga en gigantisk kanal genom Ziu, med start i Jen och utlopp vid Quaran. Med cirefaliernas långt gångna teknologi för kanalbygge och med dvärgarnas ingenjörskonst för byggnationer ser det som bara en tidsfråga innan bygget påbörjas. Att bygga den över tio mil långa kanalen skulle förkorta resorna mellan Melorion och Gordrion flerfaldigt. Dessutom kan höga avgifter tas från de som nyttjar kanalen som inte är från samväldet eller Mûhad/Ziu. Planeringen möter mest motstånd från kefal Jaakoh, men cirefalierna planerar att i lönndom se till att denne påpassligt försvinner inom kort om han inte ändrar sig.

SJÖFART

Cirefalierna har många handelsrutter och många av dessa går sjövägen. Kunskapen om havet är stor hos cirefaliernas kaptener ('latzaziir') och så gott som alla skeppare är utbildade inom astronomi och kan läsa stjärnhimlen som en karta. Det finns dessutom ett lärlingssystem som ser till att säkra återväxten av goda kaptener för husets och samväldets bästa. En cirefalisk kaptenslärling ('latzaziirnirc') tillhör trots sin status som lärling befälen ombord, men hans reella ansvar och uppgifter motsvarar en slags tredje styrman underställd de högre befälen.

Cirefaliska fartyg

Cirefalierna använder sig primärt av många mindre, snabba och smidiga fartyg i sina flottor. Det finns ett fåtal större skepp, bland annat två sabrier som beslagtagits av caseriska kapare och som numera används av Caserion. Melorion har dessutom köpt 16 sabrier av Consaber för att kunna flytta större mängd last snabbt. Därtill har Melorion åtta handelsskepp som räknas bland de största i världen vilka främst går mellan Melorion och Stora arkepilagen. Det finns sex sådana till i Caserion och även den meloriska flottan har två sådana fartyg som flaggskepp. I övrigt håller cirefalierna sig till traditionella skepp och fartyg, med undantag för gallozen som är en alltigenom cirefalisk skeppstyp.

Den cirefaliska gallozen är ett stort tremastat skepp med djupgående skrov. Längden kan variera mellan 25 och 35 meter och dräktigheten, det vill säga volymen, ligger på mellan 50 och 203 läster (1 läst = 16 tunnor). Gallozen kräver en relativt stor besättning på 18–72 man, men är samtidigt ett skepp med god sjövärdighet och goda seglingsegenskaper. Fartyget är plattgattat och har ett högt akterdäck. Förkastell saknas; istället finns ett mindre backdäck och framför detta en utskjutande del som kallas galjon och vars uppgift är att öka sjövärdigheten i hårt väder. Under det lilla backdäcket finns en skans där manskapet äter och sover. På akterspegeln finns en rikt utsmyckad namnbräda som kallas 'szutzeon'. Under galjonen finns en kvinnlig galjonsfigur som är fartygets beskyddare. Vanligen finns en lyxigt inredd hytt med glasade fönster avsedd för kaptenen, ägaren eller viktiga passagerare. Framför denna hytt finns en mäss för befälet och en dubbelhytt för styrmannen och långlotsen. Både fockmasten och stormasten är uppdelade i undermast och märsstång. På såväl fockmasten som stormast finns två råsegel. På mesanmasten finns ett latinsegel. Under det höga bogsprötet finns en blinda. Ovanpå bogsprötet finns en flagga som tillhör den cirefaliska ägarfamiljen. Gallozen används både som handelsfartyg och örlogsfartyg i de cirefaliska flottorna. Fartyget kostar cirka 330.000 dinarer att bygga.

Melorion har totalt 250 krigsfartyg och närmare 300 handelsfartyg av skiftande typ och storlek. Caserion har närmare 200 krigsfartyg och drygt 280 handelsfartyg. Gordrion har ingen egen flotta att tala om, mer än ett närförsvar om ca 15 krigsfartyg. Sedan tillkommer förstås en stor mängd fiskeskutor, pråmar och flodbåtar.



Navigation

Cirefalisk navigationsteknik baserar sig dels på kaptenernas erfarenhet och förmåga att avläsa väder, vind och stjärnhimmel och dels på goda ruttböcker och tämligen exakta navigationsinstrument (med Mundanas mått mätt). Framförallt timglasen är mycket välfungerande och kan användas för att ta fram ett grovt mått på longituden, det vill säga fartyget position i öst-västlig riktning. Timglasen är emellertid inte så pass precisa att man kan helt och hållet förlita sig på dem för längre resor, eller när sjögången är eller varit kraftig under resan.

Tempelmän

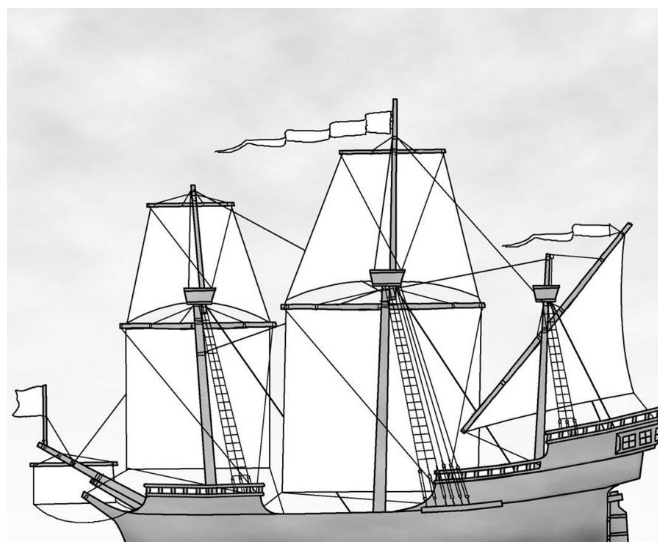
Ombord på alla cirefaliska fartyg som har en riktig besättningsstruktur om minst tio man finns alltid en tempelman som välsignar båten och dess besättning och som sköter om de religiösa bestyren. Skulle en tempelman avlida under resan ses detta som ett mycket ont omen. Det är mycket sällan ett cirefaliskt fartyg lämnar en hamn utan en tempelman ombord eftersom detta vore att riskera Cirzas vrede. De tempelmän som medföljer på dessa resor ofta får se mycket av Mundana, och deras reseskildringar används ofta som studiematerial i undervisningen av unga cirefalier.

Caseriska kapare och meloriska pirater

Tack vare de cirefaliska rikenas närhet till havet och floderna har man oundvikligen dragit på sig en stor samling pirater. Piraterna opererar oftast från någon av de flytande städerna där myndigheternas kontroll är mycket svagare än i landhamnarna. Piraterna brukar föredra att angripa handelsfartyg av icke-cirefalisk härkomst men om tillgången på offer har varit dålig under en tid drar de sig inte för att ge sig på sina egna landsmän. Som de flesta andra cirefalier är de mycket skickliga inom sin profession. Oftast lönar det sig bättre för en handelsman att stryka flagg direkt då ett piratskepp dyker upp vid horisonten med sina olycksbådande, kolsvarta segel. En grupp pirater som bordar ett skepp som strukit flagg skadar så gott som aldrig besättning eller skepp men de har en otrolig förmåga att snoka reda på alla värdeföremål av någon som helst betydelse. En vanlig piratkapten har en snabb skuta av mellanstorlek och ungefär 30 man till sitt förfogande.

Smugglare i cirefaliernas tjänst

Genom Caserions handelsvänliga klimat och låga tullar har det aldrig funnits något behov av smuggling in i Caserion. I grannländerna har läget varit annorlunda; höga tullar och importförbud på många varor har gjort smugglandet till en ädel konst inom Caserions handelsväsende. Tack vare att Caserion och dess innevånare inte själva drabbas av smugglarnas verksamhet har denna profession kommit att omgärdas med stor mystik och ett hjälteskimmer. Ofta ses en smugglare som någon som hjälper köpmännen att sälja sina varor till dem som behöver dem, trots de elaka tullarnas list och nit. Trots att smugglarna är ett oumbärligt led i den caseriska exporten kan inte myndigheterna helt acceptera deras närvaro och de är därmed förvisade till de flytande städerna eller någon obskyr bas i en bortglömd flodarm eller en dold vik.



Gallozen – cirefaliernas viktigaste handelsfartyg.

Caserions handelsflotta

Den caseriska handelsflottan är en av de största i hela världen. De stora skeppen med sina svällande segel är en vanlig syn på Mundanas hav och floder. Då Caserions handel till stor del bygger på flodtransporter är många av fartygen grundgående för att säkert kunna ta sig fram till sina destinationer djupt in i Caserion och andra länder. Skeppens storlek varierar från små slupar till stora knarrande flöjter vars lastrum kan ta stora mängder last. Ett större caseriskt handelsfartyg bär ofta upp till tio legoknektar med sig för skydd mot pirater och sjöodjur.

Kära dagbok.

De sabriska horbockarna upphör aldrig med sin osvikliga förmåga att förolämpa. Aldrig försitter de en chans att håna de som står dem över. Jag fick ett rum rakt i vindens riktning. Draget är fruktansvärt! Några husbyggare är dessa klåpare då inte. En halt vindögd alv hade gjort ett bättre dagsverke.

Aftonens middag med amiral Elisari var tålamodskrävande. Han verkade lyssna på mina argument när hans vilsna blick inte flackade mot tjänstepigorna. Den gamle kåtbocken. Helt stillös. Uppgörelsen skulle ha varit av godo för oss båda. Men sabrierna vägrar att förstå vad som är bäst för dem. Lyckligtvis var det löjligt enkelt att komma över handlingarna från amiralens sovgemak. Vakterna kommer inte att saknas förrän i morgon.

Jag beger mig av redan i natt så fort jag har kopierat sjöstyrkornas positioner från handlingarna. På så sätt kan vi sälja en uppsättning till de alltför anspråksfulla thalaskerna också, och på sätt låta dem finansiera hela den här operationen. Jag skall göra samväldet och ärkefursten stolt över min lojalitet. Länge leve samväldet!

– Emissarie och husfurst Drazic Raman, jholla tre, rez 5012

KAPITEL SJU

KRIGSFÖRING



Gräset var rödfärgat och kvidanden hördes överallt. Den vitklädde krigaren spatserade fram mot det stora tältet vid kanten av slagfältet. I tältet stod tiotalet hårdföra krigare, de flesta med raunländskt påbrå. Deras uppmärksamhet var riktad mot mannen de hade på knä framför sig.

”Du gör det för enkelt för mig”, skrockade den vita krigaren när han såg ner på den knästående. Blickarna de två utbytte sade mer än tusen ord – hatet, respekten, skammen. ”Jag hoppades verkligen att min ärkefurst, eller snarare, min före detta ärkefurst, skulle skicka dig, Ezori. Som jag har bönat om denna stund. Cirza är i sanning med mig.”

”Vrimzikiel” sade Ezori morrande, alltmedan han reste sig. ”Du må ha varit min bäste elev, men du är utom räddning. Du saknar det mest grundläggande varje hedersam man behöver. Du har varken tålamod eller disciplin. Du är inget annat än en galning.”

Vrimizikiel fick något vilt i blicken och gav Ezori en kraftig örfil och tjöt med gäll röst: ”Du menar alltså att en … galning besegrade dig? Du använde ju vid alla sabriska horbockar den mest grundläggande av taktik som överhuvudtaget finns i läroboken! Var finns din fantasi, ditt förstelnade åbäke?!” Ezori log för första gången. ”Min fantasi? Den är där.” sade han och nickade bakom Vrimzikiel, som vände sig om.

Bakom skogen uppenbarade sig en stor grupp med ryttare, vilka hade högsta fart mot tältet. Som ledare för gruppen kände Vrimzikiel genast igen sin vapenbroder från akademin, Rhazcom Manziir. Med ett leende vände sig avfällingen mot Ezori. ”Det är inte varje dag jag får möjligheten att ta hand om båda mina favoritmotståndare. Till häst!”

DEN CIREFALISKA HÄRMAKTEN

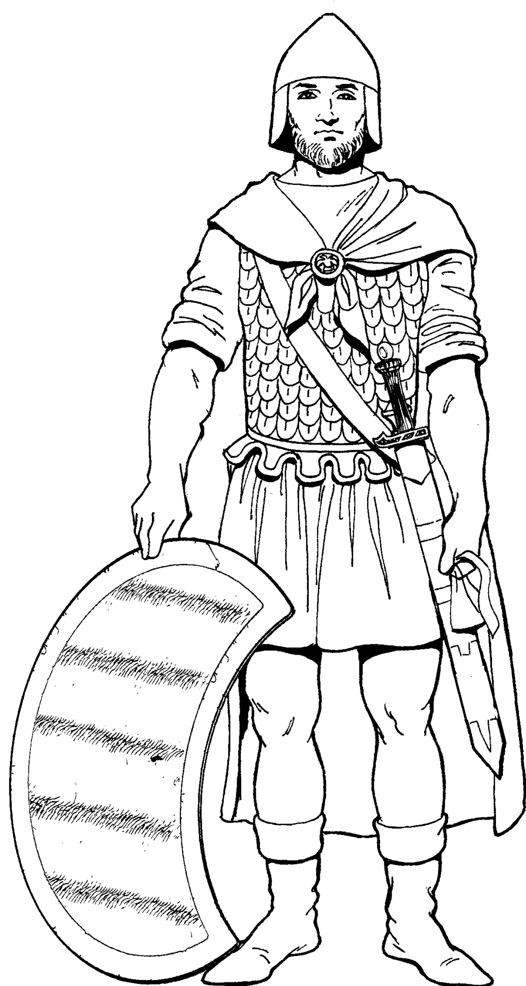
Det är varje cirefaliers skyldighet att vara bevandrad och grundutbildad med ett vapen, men cirefalisk krigföring bygger främst på mindre truppstyrkor, specialförband och skickliga vapenmästare – en specialiserad och förfinad militär organisation. Stommen i den cirefaliska härsmakten är huskrigarna, vilka står till furstarnas förfogande i såväl krigstid som fredstid. Den cirefaliska flottan är manstark och slagkraftig och dominerar haven i konkurrens med Consabers örlogsmän och tirakerna.

Huskrigarna

Minst en individ i varje familj per tio cirefalier måste vara en så kallad huskrigare ('tamatzcelan', vilket också är ett vanligt tillnamn på denna individ). Huskrigaren skall kunna mönstras vid konflikt och han eller hon skall kunna slåss på ett kompetent sätt – med ett riktigt vapen iklädd rustning – samt kunna fungera i en grupp. Träningen hos dessa varierar, vissa är mycket skickliga och nästan i klass med vapenmästare medan andra är i klass med bondemilis. En tamatzcelan skall alltid kunna försvara den egna familjen vid angrepp men är också skyldig att hjälpa till om fursten så begär. I praktiken så är dock dessa huskrigare redan i tjänst hos sin furst som i sin tur ofta måste slussa dem vidare upp i hierarkin. Detta medför givetvis att det är sällan som huskrigarna är hemma hos sin familj. Huskrigare som används av fursten får, utöver en förhållandevis låg lön, gratis logi och tre rejäla mål mat per dag. Dessutom är det permission minst fyra dagar varje månad, då huskrigaren får åka hem.

Milisen

Utöver huskrigarna finns milisstyrkorna, vilka består av i princip alla cirefalier, män som kvinnor, mellan tolv och femtio år. Dessa skall enligt lag "ha förmågan att bruka ett vapen i strid och kunna fälla Cirzas fiender". Enligt lagen skall sålunda alla som innefattas av den träna minst 24 dagar om året vid olika typer av övningar där Cirzatemplet står till tjänst med träningsledare. Denna lag efterföljs desto närmare myndigheterna och Cirzatemplets ordningsmän man befinner sig, eftersom Cirzatemplet straffar alla som inte sköter sig med böter (de mest upptagna handelsmännen brukar nöjt betala summan för att slippa träningen). På landsbygden har de lokala templen sällan kompetensen eller ens förmågan att lära ut att engagera sig i sådana "oviktiga" förpliktelser – skörden, fisket eller boskapsskötseln är långt viktigare. I praktiken är det inte ovanligt att bönderna inte rört sina vapen, påkar eller grepar eller vad det nu må vara, på flera år. Milisstyrkorna, liksom huskrigarna, strider till fots.



Typisk utrustning

En typisk huskrigare är utrustad med de vapen som familjen försett honom eller henne med. Beroende på familjens välstånd kan utrustningen variera, men celancald, sköld och en rustning av härdat läder är kanske den vanligaste krigsdräkten. Ofta kompletteras rustningen med en hjälm och diverse skenor av metall. Huskrigare från rikare familjer bär ofta metallrustning och är ibland utrustade med meloman.

Marinkårister bär relativt lätta rustningar, korta, lätthanterliga hugg- och stickvapen och ordentliga stövlar. Många använder också pistolarmborstet. Metallpansar skys till havs eftersom inte ens de skickligaste av simmare kan hålla sig flytande i ett sådant.

Cirzatemplets riddare bär cirzacald, razemonsköldar och helrustningar, och utmärker sig därigenom inte nämnvärt från andra rikens riddare, bortsett skölden och den speciella raharzhjälmen. Rustningarna är ofta väldigt ornamenterade och utsmyckade på andra sätt. Det är inte helt ovanligt med förgyllda rustningar med ädelstensutsmyckningar från de allra rikaste familjerna. De gordiska stormästarna bär gordpansar och svingar tunga tvåhandsfattade vapen såsom långyxor eller morgonstjärnor. Vapenmästarna slutligen klär sig med elegans och bär ofta dyrbara rustningar eller färgsprakande klädedräkter i strid. De använder de vapen som passar sina respektive stridsskolor och kombinationen cirefaliskt svärd och dolk är bland de vanligare.

Vapenmästarna

Eliten av de väpnade styrkorna består dock av krigare från de respekterade familjer som är bremziir – vapenmästare. Dessa familjer satsar helt och fullt all tid på att lära sig strida på ett så bra sätt som möjligt. De är vanligtvis mycket välbeväpnade, oerhört kunniga, extremt skickliga och åtnjuter alltid stor respekt. De är dessutom så gott som alltid beridna vilket ger dem stor förflyttningsförmåga och rörlighet. Vapenmästarfamiljerna tillhör överklassen i det cirefaliska samhället. Vapenmästarna brukar vara experter inom sina respektive områden, vare sig det gäller strid till land eller till havs. Ett känt exempel är skeppskrigarna från Nahrzmel Krack, vilka är mycket skickliga på krigföring till havs.

Ytterligare styrkor

Totalt sett är cirefalierna ett väl rustat och kompetent folk där så många som upp till en tredjedel av den totala befolkningen skulle kunna hjälpa till vid oroligheter. Vad detta däremot skulle få för konsekvenser för samväldets ekonomin och hur stor chans milisen skulle ha är det ingen som ens funderar över.

Förstärkningen av cirefaliernas arméer utgörs av på mer eller mindre permanent basis inhyrda legoknektar. Detta kan verka vara farligt och oberäkneligt, men med tanke på att cirefalierna betalar sina knektar bra löner så har det visat sig att de är mer lojala än vad många har kunnat tro. Ett flertal av dessa legoförband består av dvärgar (mycket vanligt i Caserion) eller av bazirk- eller marnakhtiraker (mycket vanligt som eskort eller som marina krigare i och omkring Melorion).

Cirzatemplet bistår ofta vid större stridigheter med sina trupper – tempelriddarna – och om det verkligen skulle behövas brukar även ”Primasens väktare” skickas ut i kriget. Det är sällan som Cirza-riddarna har använts i vanliga militära tåg, men det har förekommit. Betydligt oftare brukar Cirzariddarna utföra räder under befäl av storprimasen själv.

I Gordrion finns en beryktad falang krigare som går under namnet stormmästarna. Sitt namn har de fått från sin bevisade skicklighet att bräcka vilken försvarslinje som helst. Cirefalierna har hittills aldrig upplevt ett nederlag när stormmästarna rusat i bräschen för trupperna. Det ryktas om att stormmästarnas tjänster är eftertraktade även på annat håll inom samväldet, men då ärkefurst Reirzan Tzorum ogärna släpper sitt starkaste militära kort till sina rivaler tillika medhärskare har detta förblivit en ouppfylld önskan.

Organisation

Den cirefaliska militära strukturen ter sig ovanligt modern på Mundana, men detta kommer sig av att cirefalierna är så pass fåtaliga. Med sin organisation klarar de ofta av att ta sig an betydligt mantaligare motståndare, men ändå segra. Den militära hierarkin har bara tre befälssteg och dessa är stridsfurst (sergeant), krigsfurst (kapten) och härfurst (general). Befälen är alltid av cirefalisk härkomst och kommer vanligtvis från kända vapenmästarfamiljer eller från fina vapenakademier. Dessutom finns det en annan rang som är storfurst, vilket bäst kan översättas med garnisonschef, det vill säga befälet över ett fort eller ett härläger. Storfursten har samma auktoritet som en härfurst. Stridsfursten har befäl över en grupp bestående av ca 40 man. Krigsfurstarna för befäl över mellan fyra till sex grupper och härfursten har befäl över hela styrkan. Vid större slag låter härfursten ofta mer kompetenta krigsfurstar ha befäl över ett antal krigsfurstar och på så sätt skapa ett steg till i ledningen. Dessa krigsfurstar brukar få den högt prisade benämningen ”Krigsfurst av hären”.

Cirefalisk taktik baserar sig på användandet av mindre, lättrörliga och snabbt anpassningsbara truppstorlekar. Större strategisk kompetens saknas i de flesta fall bland de cirefaliska befälen – dessa använder 'standardstrategier' för större legohärar. Det är främst i Caserion som det finns dokument och skolor för strategisk krigföring, men dessa är inkompletta och vissa fall till och med felaktiga. Kunskapstörsten är emellertid stor och det är ett stort utbyte mellan främst caseriska befäl och jargiska befäl för att förbättra det strategiska tänkandet.

Användandet av små, snabba, beridna förband är mycket utvecklat och använt. Mindre kavallerigrupper på kanske 20–40 individer används för att störa fienden, förstöra fiendens tross eller ledningsfunktioner, spana och rekognoscera eller förstöra underhållstrupper. De caseriska rävarna är ett mycket känt spejarförband bestående av cirka 30 beridna vapenmästare, vissa av dem magikunniga, specialiserade på sabotage, kamouflage och rekognoscering. De beridna grupperna används även som överraskning i större slag, där de små grupperna samarbetar med de större legohärarna eller med det cirefaliska infanteriet (huskrigarna och milisen).

Flottan

Den cirefaliska militära flottan är ett samlingsnamn på de fartyg som står under ärkefurstens och storprimasens befäl. Denna används flitigt, även i fredstid, för att mota pirater eller som eskorter för sjögående handelskaravaner. Fartygen är väl underhållna och manskapet är väldrillat för att hålla högsta klass i alla lägen. Det är hög status att vara medlem av fartygskrigarna. Varje krigsfartyg styrs av sjöfursten ('Latzaranc'). När hela stridsgrupper ger sig ut brukar flaggskeppet styras, och gruppen ges order, av havsfursten ('Cirlatzaranc').

Krigsfurst Szalin Cirecelan satt en fjärdingsväg från slagfältet och läppjade på sitt vin, uppassad av en mörkhyad kvinna från Eumo som han fått i gåva av sin bror, markfursten. Han hade god uppsikt över dalen där de 480 svärdsbeväpnade männen i hans förband förgäves högg in på de vildsinta tirakerna. Synnerligen väl rustade och drillade var det ett mysterium att det cirefaliska fotfolket fortfarande var knappt underlägsna när det kom till strid man mot man – tirakerna drev dem bakåt! Szalin lät vinet rulla runt i gommen och tänkte att detta kanske berodde på ovanan att så påtagligt strida sida vid sida, att cirefalierna hellre stred för sig själva i kamp mot andra. Kanske skulle man kunna utlysa en tävling huskrigarna sinsemellan, om vem som kunde ta flest huvuden? Nåja, vad gjorde det att hans nyrekryterade mannar sviktade när han hade vapenmästarna? På given signal bröt rytteriet fram ur djungeln och dundrade in i tirakernas hord från flanken. Än en gång var dagen vunnen, på samma sätt som alltid: en svag inledning baserad på kvantitet, en sjudundrande avslutning baserad på kvalitet!

CIREFALISKA VAPEN OCH RUSTNINGAR

De cirefaliska vapnen och rustningarna används i hela samväldet, tillsammans med vapen och rustningar som importeras eller anammas från närliggande riken. Cirefaliska vapen är ofta lättare eller smäckrare än eventuella utländska motsvarigheter, men det finns undantag, till exempel den väldiga långyxan från Gordrion.

Cirefaliska vapen

Cirefaliernas kultur är mycket gammal och under dessa många år av utveckling har folket givetvis tagit fram egna typer av vapen som de trivs med och som de använder i strid. Många av dessa vapen är tämligen snarlika andra kulturers vapen, vilket inte är så underligt med tanke på cirefaliernas utåtriktade leverne. Nedan finns de vanligaste vapen som återfinns i den cirefaliska kulturen återgivna. Generellt om cirefaliska vapen i järn är att de är lätta och även i grundutförande också något sprödare än motsvarande människovapen. Men detta kompenserar cirefalierna genom att låta dvärgiska smeder tillverka de mer framstående vapnen.

Celancald: Vapnet är ett av de vanligaste svärden i den cirefaliska kulturen. Svärdet är rakt och har en rejäl parerstång. Celancald kan lättast jämföras med det vanliga stridssvärdet, med skillnaden att det är lättare och eneggat. Längden är strax under en meter och det är ett förhållandevis billigt vapen. Det finns även utanför det cirefaliska samväldet, främst i Jargien. Celancald betyder fritt översatt ’krigarsvärd’. En större version, närmast jämförbar med slagsvärdet, är Cirzacald – ett svärd som bland annat används av Cirzaorden.

Chineramoz: Denna cirefaliska hornbåge är oerhört effektiv. Bågens form är extremt böjd och om man spänner bågen formar den närmast en sluten cirkel. För att klara denna påfrestning är chineramoz sammansatt av ett flertal olika material. Kärnan är gjord av trä, insidan av horn och utsidan av skinn eller senor från säl eller valfisk. Chineramoz, eller ’dräparbåge’ som namnet fritt översatt betyder, används huvudsakligen av olika stridande förband men kan även hittas hos en och annan jägare – då främst storviltsjägare.

Cineramozin: Den cirefaliska armborstpistolen liknar knappast något annat vapen. Vapnet består av en liten metallbåge, fäst vid en stock som försetts med en greppvänlig kolv. En avtryckare, placerad på kolvens insida, är kopplad till hanen, vilken lösgör strängen på skyttens tryckning. Cineramozin tar en runda att ladda om. Armborstpistolen har inte speciellt stor anslagskraft eller räckvidd och laddas med specialtillverkade pilar av miniformat. En vanlig cirefalisk taktik är att bestryka pilarna med snabbverkande gift som snabbt slår ut motståndaren. Giftet kan vara dödligt men eftersom sådant är dyrt använder man sig oftast av yrselframkallande gifter. Cineramozin finner man huvudsakligen till havs.

Handarmborst

De meloriska marinriddarna har en ofta en speciell version av cineramozin, kallad fauzcineramozin. På sina svarta vadderade svinskinsjackor sitter en sådan fastsatt med remmar på antingen den ena eller, mer sällsynt, båda underarmarna, med skäktan över handleden. Vapnet avfyras med hjälp av ett snöre kopplat till en ring till ett av handens fingrar. När handen vinklas kraftigt nedåt avlossas skäktan. Data för vapnet är detsamma som för cineramozin, men med skillnaden att alla svårigheter att träffa ökar med en nivå (+Ob1T6), vilket gör det till ett dedikerat närstridsvapen.

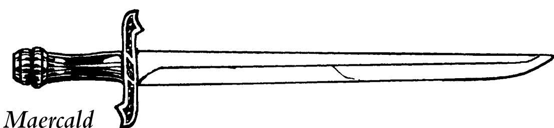
Cirecald: Detta cirefaliska svärd används huvudsakligen för uppvisningsstrider där kombattanterna inte bär några rustningar. Svärdet är långt, 170 cm, och tämligen smalt. Bladet är tveeggat. Svärdet är väldigt lämpligt för fäktträning eller just uppvisningsstrider, eftersom svärdet trots sin tyngd är såväl elegant som smidigt. Svärden är mycket dyra att framställa och är därtill ofta vackert utsmyckade med såväl brons- som silverinlägg. Utsmyckningarna höjer svärdets värde med alltifrån 1,5 × normalpriset och uppåt. Ett riktigt vackert cirecald kan kosta upp emot en 15.000 dinarer.

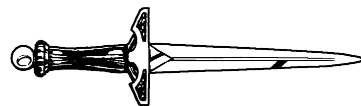
Cirkelspjut: Detta cirefaliska vapen består av två vassa månformade yxblad som fästs på ett spjut. Cirkelspjutet används av vissa fanatiska Cirzacelanin och av allmänna tempelvakter. Vapnet är svårt att använda och kräver en speciell teknik där användaren blir tvungen att blotta sig för fienden för att själv kunna träffa honom.

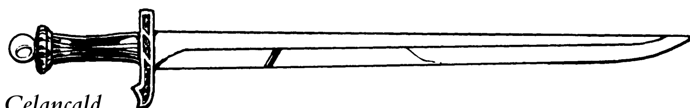
Cirzacald (’Cirzasvärd’): Vapnet finns bara tillgängligt för tempelriddare i Cirzatemplet. De mindre templen har inte riktigt råd att ge alla detta vapen, men de högre i hierarkin har det alltid, om de så måste köpa det själva Så viktig är statusvärdet i vapnet. Cirzasvärdet är ett tveeggat, rakt svärd på cirka 120 cm. Basen på klingan är bredare än toppen och hjaltet är tyngre. Klingan och handtaget brukar vara ornamenterade och kraftigt utsmyckade, både med Cirzas symboler, den lokala orden och den egna familjens märke, utöver andra tecken som anses ge kraft och mod i stridens hetta, framgång som motgång.

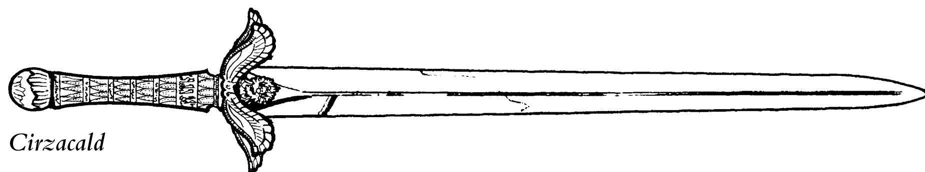
Confarz: Den cirka 90 cm långa cirefaliska stridsyxan används huvudsakligen av flottister. Den liknar en vanlig stridsyxa med den skillnaden att dess huvud är triangulärt, och på så sätt lättare kan bryta igenom fiendens pansar. Yxan är förhållandevis populär även utanför det cirefaliska samväldet. Bazirktiraker från Takalorr lägger gärna beslag på cirefaliernas vapen i den händelse att de skulle lyckas ’komma över’ något handelsskepp. Det finns dessutom ’piratkopior’ på marknaden, främst då hos tirakerna, men även i Västlanden. Kopiorna är oftast kortare än originalen. Confarz betyder fritt översatt ’modyxa’.

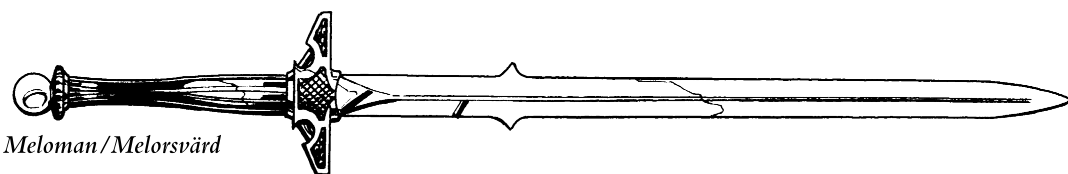
Långyxa: Denna stora, cirka 150 cm långa, cirefaliska yxa härstammar från provinsen Gordrion. Den liknar en storyxa men har längre egg och dessutom endast ett huvud. Yxan är mycket tung att svinga och endast de starkaste av kämpar använder sig av dem, bland annat de beryktade stormmästarna från just Gordrion. Det krävs en mycket god teknik för att

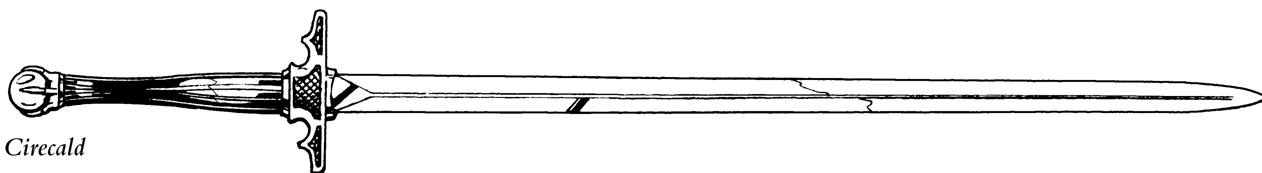

Maercald

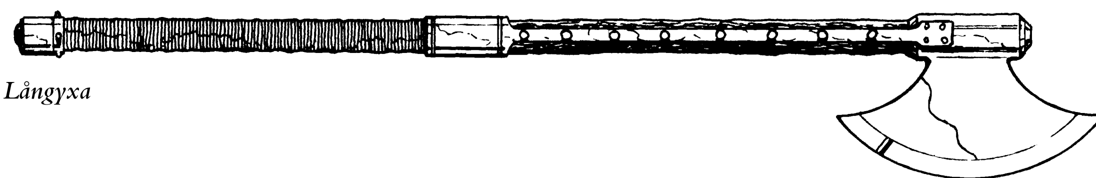

Radard

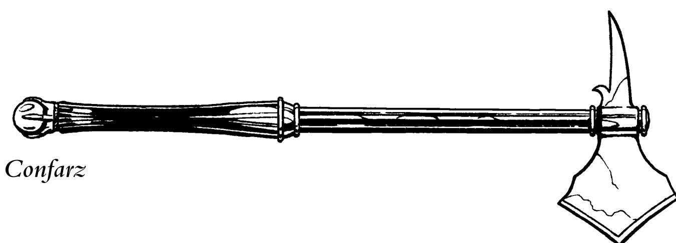

Celancald


Cirzacald


Meloman/Melorsvärd


Cirecald


Långyxa


Confarz


Razerald

kunna utnyttja yxans räckvidd och styrka till max. I fel händer är yxan lika ofarlig som ett träsvärd, men när den svingas av erfarna krigare spräcker den vilka sköldar som helst. Yxan kallas även kämpayxa eller gordfarz.

Maercald: Maercald (vilket kan översättas med 'manssvärd') är ett relativt vanligt vapen. Det är ett billigt svärd som är smidigt att använda. Det är spetsigt, eneggat och cirka 70 cm långt. Vapnet används ofta av personer som känner att de behöver ett vapen, men som inte vill lägga för mycket pengar på att införskaffa ett. Maercald finns främst i Caserion och Melorion och speciellt ofta återfinns det bland handelsmännen.

Meloman: Det här svärdet är mest känd under namnet melorsvärd. Det är ett rakt, långt – cirka 140 cm – tveeggat lätt tvåhandssvärd. Meloman (som kan övrsättas med 'hemklinga') har sitt ursprung på Melorion och används också mest där. Meloman är ofta dyrt och det anses som en statussymbol att äga och bruka ett. Därför är det oftast mer framstående vapenmästarfamiljer som har tillgång till vapnen.

Radard: Ringbrynjornas fiende nummer ett är den cirefaliska långdolken. Vapnet liknar mest ett cirka 45 cm långt, spetsigt kortsvärd och är perfekt när det gäller att penetrera ringbrynjor eller annat ringpansar. Radarden används framförallt till havs, eftersom dess smidighet och skadeverkan gör den till ett perfekt marinvapen. Radarden bärs dock även av såväl vapenmästare som krigare. Långdolken får dock finna sig i att vara ett komplement till krigarnas, oftast större, huvudvapen.

Razerald: Den cirefaliska stridsklubban är ett cirka 90 cm långt krossvapen som har ett skaft med ett tungt metallhuvud på. Huvudet har vassa blad som gör vapnet effektivt mot pansar – det bli lättare att tränga mellan glipor. Vapnet är något längre än traditionella stridsklubbor vilket också hörs på namnet Razerald, vilket fritt översatt betyder 'långklubba'.

Sarissa: Ett långt cirefaliskt spjut med spetsar i båda ändarna. Sarissa är på grund av sin längd nästan omöjligt att använda i vanlig strid men kan effektivt användas som pik (eller lans). Sarissa är även effektivt i belägringsstrid då man som anfallare och försvarare har mycket god räckvidd. Fördelen med två spetsar är att spjutet ofta kan användas på nytt om den skulle brytas (och får då samma data som ett vanligt spjut). När sarissa används som lans får den samma värden som en riddarlans. Avbruten fungerar den som en kortlans.

Duellanterna stod öga mot öga. Ingen ville vara den förste att vika undan blicken. Mazec, lång och reslig, med långa seniga armar, svagt krulligt svart hår och tunna, såriga läppar – Cirilz var kortare, men muskulöst byggd, kraftigt skäggig och med långt svart hår uppsatt i en fläta. En svettdroppe trängde fram i pannan på den långe. Sakta sökte den sig ned för det kraftiga pannbenet, stannade upp ovanför det rynkade ögonbrynet, byggdes upp…

Så plötsligt rann den över, korsade för en sekund ögat och då small det: den korte mannens sabelstöt tog rakt i hjärtat på den långe! Vit av chocken segnade Mazec ihop och när Cirilz drog ut sin blodmättade klinga fanns Mazec redan hos Cirza.

Sköldar och pansar

Liksom cirefaliernas vapenkonst färgats av kulturen har även rustkonsten givits en säregen prägel av de cirefaliska hantverkarna. Nedan listas ett antal typiskt cirefaliska sköldar och pansar. Självklart används även andra rustning- och sköldtyper men de som presenteras nedan är typiska för huskrigare, vapenmästare och milis inom cirefaliska samväldet.

Cizpa: En gammal sköldtyp som användes bland annat i Danarth och inom det coloniska imperiet, men som sedan spreds över världen. Cizpan har formen av en halvmåne, med spetsarna riktade uppåt. Den består huvudsakligen av ett flätverk som täckts med djurhud, och skölden är därför mycket lätt. Skölden har traditionellt använts av spjutkastare. På många andra platser i omvälden bär den namnet Pelta.

Daferoiz: Den cirefaliska daferoizen är en tung metallrustning. Rustningen täcker armar, bröst, mage och höfter och består av en vadderad ringbrynja som försetts med ett extra lager fjällpansar. Rustningen är ganska tung, speciellt när den bärs tillsammans med ringbrynjehosor och plåthjälm. Daferiozen är ganska otymplig och återfinns enbart hos krigare och så gott som aldrig till havs då den är omöjlig att simma i.

Gordpansar: Stormästarna i Gordrion använder sig ofta av gordpansar eller stormpansar. Pansaret, oftast ett harnesk, består av två lager ringbrynja samt ett yttre lager bestående av plåt. Torsopansaret bärs tillsammans med ringbrynja och diverse plåtskenor. En variant av gordpansaret är helrustningen. Rustningen är Mundanas tyngsta såvitt man vet och det krävs en hel del bara för att kunna bära den, än mer för att kunna strida i den. Ständiga andhämtningspauser erfordras. Rustningen har naturligtvis begränsade användningsområden och används aldrig 'till vardags'.

Liemza: Detta eleganta cirefaliska kroppsskydd består av en lång, stoppad jacka i vadderat och tjockt svinskinn. Liemzan är såväl billig som smidig och lätt att bära upp och dessa faktorer har gjort den till en populär ekipering. Liemzan tillverkas huvudsakligen i Caserion och exporteras därifrån till Asharien och framförallt Melorion. Även i Gordrion är detta plagg populärt då rustningar av metall snabbt blir kalla mot kroppen i det frusna klimatet. Det ryktas dessutom om att den sabriska flottan skulle vara intresserade av ett liknande kroppsskydd och just nu håller på att utveckla en egen variant av liemzan.

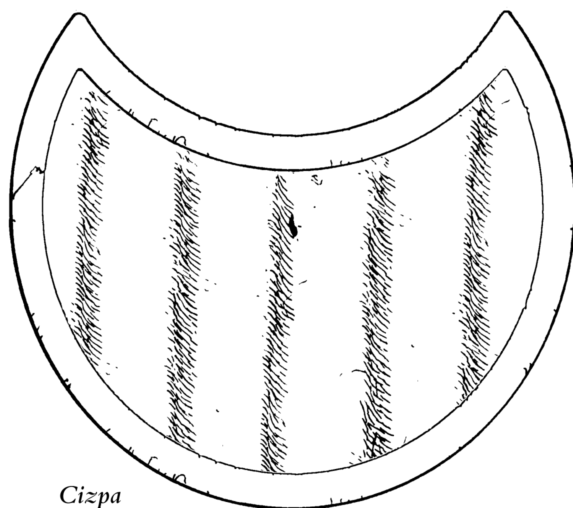
Raharz: En cirefalisk hjälmtyp som kommit att bli mycket uppskattad bland krigare och till och med upphöjts till standarhjälm hos Cirzariddarna, är den konformade raharzen. Hjälmen är försedd med ett visir samt en plym som går i familjens färger. Hjälmen har ofta påkostade utsmyckningar.

Razemon: Razemon är en lång cirefalisk riddarsköld, med rak översida och spetsad undersida. Skölden är utsmyckad med familjens symbol. Razemon får endast bäras av tempelriddare och vapenmästare – huskrigare och milis får hålla till godo med ordinära rundsköldar eller cizpa.

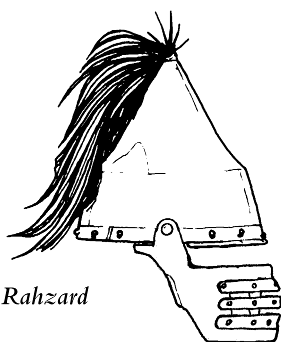
Tenferoiz: Den lätta cirefaliska ringbrynjan tenferoiz är speciellt framtagen för att fungera bra till havs. Brynjan är av hög kvalitet och har dessutom mycket låg vikt, vilket är bra till sjöss. Smidighet kombinerat med stryktålighet gör brynjan till en uppskattad rustning bland många huskrigare och marinkårister.



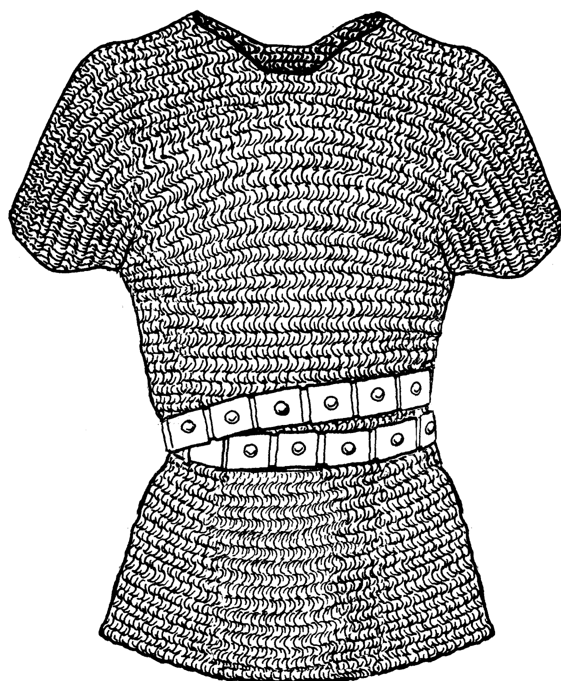
Razemon



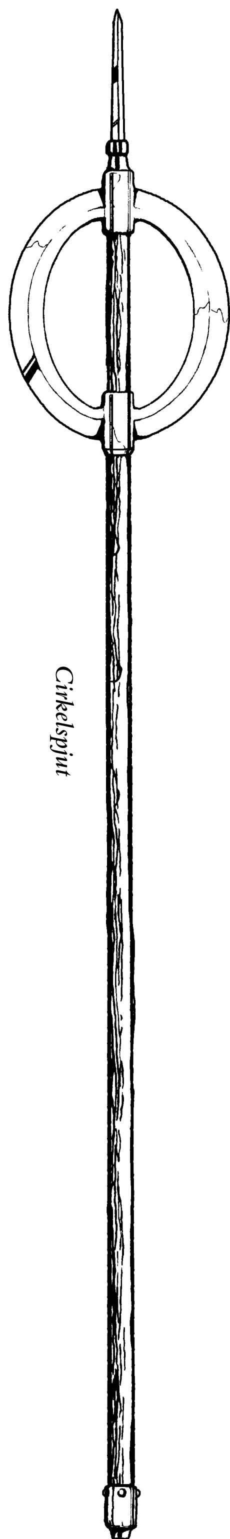
Cizpa



Rahzard

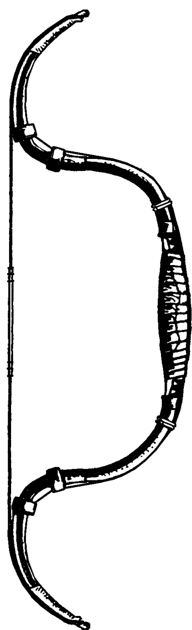


Tenferoiz

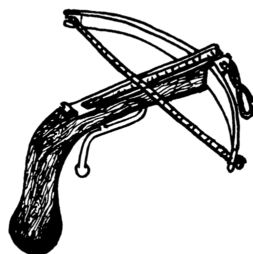


Cirkelspjut

Sarissa



Chineramoz



Cineramozin

Dolkar	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Radard	H+2	K+1	S+Ob1T6+2	5	1H	5	1/2	45cm	0,4kg	130 dinarer

Svärd	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Celancald	H+Ob2T6	K+2	S+Ob1T6+2	7	1H	14	3/4	95 cm	1,0 kg	1200 dinarer
Cirecald	H+Ob3T6+3	K+2	S+Ob1T6+2	10	2H	12	4/4	170 cm	2,3 kg	5000 dinarer
Cirzacald	H+Ob3T6	K+3	S+Ob1T6+2	7	2H	13	3/4	120 cm	1,7kg	1800 dinarer
Maercald	H+Ob1T6+2	K+1	S+Ob1T6+2	6	1H	14	2/3	70 cm	0,9kg	320 dinarer
Meloman	H+Ob3T6+1	K+2	S+Ob1T6+2	9	2H	12	4/4	140cm	1,9kg	3000 dinarer

Yxor	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Confarz	H+Ob4T6	K+Ob1T6+2	–	9	2H	11	3/2	90cm	2,5kg	450 dinarer
Långyxa	H+Ob4T6+3	K+Ob2T6	–	13	2H	11	4/2	145cm	2,8kg	600 dinarer

Klubbor	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Razerald	–	K+Ob2T6+1	–	10	1H	13	3/2	90cm	3,0kg	360 dinarer

Spjut	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Sarissa	–	–	S+Ob3T6	9	2H	8	6/1	440cm	2,9kg	150 dinarer

Stångvapen	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Cirkelspjut	H+Ob3T6+1	K+Ob1T6	S+Ob1T6+2	9	2H	10	4/2	205cm	2,8kg	400 dinarer

Armborst	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Cineramozin	5-10-20-50m	Ob2T6+2	Ob2T6	Ob1T6+2	Ob1T6	7	1H	4	50cm	0,5kg	600 dinarer

Bågar	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Chineramoz	5-35-90-200m	K+Ob4T6	K+Ob3T6	K+Ob2T6	K+Ob1T6+1	11	2X	5	65cm	1,4kg	1600 dinarer

Mjukt läder	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Liemza*	5	7	4	4–11, 14–18	14	4,5kg	(108 dinarer)

* Vadderad.

Ringbrynja	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Tenferoiz*	12	4	5	4–7, 14–18	17	6,6kg	(705 dinarer)

* Vadderad.

Metallrustning	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt**	Pris
Daferoiz*	20	9	10	4-11, 14-18	17	17,5 kg	(1206 dinarer)
Gordpansar, harnesk*	35	14	23	4-5, 14-15	20	13,9 kg	(1458 dinarer)
Gordpansar, fullt*	35	14	23	3-11, 14-26	20	51,1 kg	(5346 dinarer)

* Vadderad.
** Man bör använda reglerna om belastning och utmattning. Alternativt kan bäraren få en nivå (+Ob1T6) svårare på alla handlingar.

Sköld	STYK	BRYT	SI	Passivt skydd*	Skada*	Vikt	Pris
Cizpa	4	10	1/1	6,8,10,12	K	1,3kg	45 silver
Razemon	9	18	1/1	4,6,8,10,12,14–15	K+2	3,5kg	110 dinarer

Hjälmar	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Material	Vikt	Pris
Raharz*	15	12	15	1–2	20	Plåt	2,1kg	(246 dinarer)

* Vadderad

Tabell CI-2: Cirefaliska vapen

KAPITEL ÅTTA

ROLLPERSONEN & KAMPANJEN



Cirzariddarnas anförare måttade ett kraftigt slag mot fångens ansikte. Fången hölls fast av två mantelklädda ordenstjänare, så han kunde inte vika undan. Läppen sprack, blodet forsade. Fången gjorde en ansats att slita sig lös, men misslyckades. Mellan sammanbitna tänder spottade han ur sig sin anklagelse: ”Låt mig åtminstone få förklara vem jag är!”

”Jag vet vem ni är. Ni är stridsfurst Kzarn av husfurst Tzengils familj från Ciremelo. Er fader var stridsfurst Umcelan, kurfurstens förtrogne. Efter diverse legouppdrag i caserisk tjänst anslöt ni er till de kapare från Marek Pomian som snart skulle klassas som avfällingar. Vissa källor säger att ni bestred kaptenens rätt att plundra cirefaliska fartyg och slutligen ledde myteriet mot honom, andra källor säger att ni var hans handgångna man som undkom med blotta förskräckelsen.

Efter era äventyr på haven slog ni er samman med en grupp män och kvinnor utan andra gemensamma nämnare än att ni alla var goda stridsmän och att ni alla hamnat utanför samhället och förlorat er lojalitet gentemot tidigare herrar. Nu upptäcks ni i Cirzatemplets förmak, med dyrkar, rep och små glasflaskor med syra i packningen. Era så kallade följeslagare kommer att arresteras inom kort: de hålls under uppsikt av mina mannar på den nedgångna taverna ni valt som gömställe under er...” Riddarkaptenen smakade på ordet: ”...utflykt. Kort sagt: ni är en förrädare till dess att ni bevisat motsatsen.”

Fången spottade blod. Smärtan gjorde honom omtöcknad, men han lyckades ändå pressa fram sitt svar: ”Jag kan... bevisa min oskuld. Vi har kommit för att avslöja en femtekolonnare. Någon här i templet. Ett hot mot ert folk – mot mitt folk!”

CIREFALISKA ROLLPERSONER

Det finns ett par saker att poängtera när man skapar en cirefalisk rollperson. Det cirefaliska folket lider av en större del biotropiska och psykotropiska störningar jämfört med andra folk. Cirefaliska vetenskapsmän och magifältsteoretiker forskar i ämnet, men har ännu inte gjort något genombrott. Cirefalierna har ett av de mest utvecklade bildningssystemen i hela Mundana, vilket normalt sett gör den enskilde cirefaliern till mycket allmänbildad och kunnig jämfört med andra raser.

Det cirefaliska folket

Cirefalier som folk brukar kallas för just cirefalier, ungefär som alver kallas för just alver. För mer specifika benämningar brukar landet de kommer från påpekas – sålunda kan en cirefalier 'vara' en melor, en caserier eller en gorder. Meloriska, caseriska och gordiska är benämningen på företeelser som förekommer i respektive land.

Attributmodifikationer

De här rasmodifikationerna är de samma som finns med i Eons regelbok i tabell 2-2. Observera att attributmodifikationer tas fram före det att eventuella bio-/psykotropiska störningar konstaterats på tabell CI-3. Cirefalierna erhåller modifikationerna till följd av dessa anledningar:

PER (+1): Cirefaliernas likriktade utbildningssystem premierar konsten att tala och att uppföra sig korrekt och belevat. Dessa manér uppskattas av andra raser.

BIL (+1): Alla cirefalier utbildas under sju års tid i tempelskolor. Att vara belevad och kunskapsbevandrad är något strävansvärt. Därför är deras allmänkännedom och generella kunskapsnivå högre än många andra rasers.

HÖR (–2): Under historiens gång har cirefalierna utvecklat en kraftig och generell bio-/psykotropisk störning. Denna har drabbat hela rasen och gör att cirefaliernas hörsel generellt är betydligt sämre än många andra rasers.

Karaktärsdrag

En cirefalier har ofta höga värden på vissa av sina karaktärsdrag. Exempel och riktlinjer följer här. En spelledare bör låta en cirefalisk rollperson passa in i mentaliteten om denne skall fungera normalt i det cirefaliska samväldet. Ett förslag är att låta rollpersonen slå 2T6+6 för Lojalitet och Tro.

Lojalitet: Cirefalier har ofta en förhållandevis hög lojalitet, främst specialiserat mot Cirzatemplet och det cirefaliska folket.

Heder: Enligt Cirzatemplet är hederlighet något att sträva efter. Men det är upp till var och en att bedöma exakt hur mycket just de strävar.

Amor: Cirefalier har ungefär samma känslomässiga spännvidd som de övriga människoraserna.

Aggression: En cirefalier är varken mer eller mindre aggressiv än någon annan människoras.

Tro: Så gott som alla cirefalier tror övertygat och aktivt på Cirza och är med i Cirzatemplet. Tro specialiseras nästan alltid mot Cirza och Cirzatemplet. Vissa huskrigare och vapenmästare dyrkar dock svärdets gud Martari, dessa är vanligen med i 'Svarta svärdets beskyddare' (se sidan 77 i Religioner: Gudarnas kamp för mer information om martaridyrkan).

Generositet: Även om pengarna styr mycket i cirefaliernas liv så är de inte mycket mer snåla eller frikostiga än många andra. Pengar som tjänats in spenderas gärna på luxuösa kläder, stora fester eller skrytbyggen.

Rykte: Alla individer har lika möjlighet att nå ära och ryktbarhet, så även cirefalier.

Fältstörningar

Alla individer som tillhör de cirefaliska rasen måste slå på tabell CI-6 för att se om de är drabbade av bio-/psykotropiska störningar.

Av förklarliga skäl är de bio-/psykotropiska defekter som medför alltför grova handikapp för en rollperson borttagna ur tabellen. Därför är de resultat som finns i tabell CI-6 tämligen överkomliga – för de cirefalier som inte är rollpersoner finns det betydligt värre störningar. Slaget för störningar sker alltid efter det att attributmodifikationerna har applicerats. Vissa spelare känner kanske att resultatet förstör hela tanken med rollpersonen och spelledaren bör då vara lyhörd och låta spelaren välja ett nytt resultat eller slå om.

1T100	Antal störning
1–72	Ingen bio-/psykotropisk störning.
73–82	Ett (1) slag på tabell CI-6.
83–94	Två (2) slag på tabell CI-6.
95–98	Tre (3) slag på tabell CI-6.
99–100	Slå två gånger på tabellen.

Tabell CI-5: Grad av störning hos den cirefaliska individen.

Attributmod.	STY	TÅL	RÖR	PER	PSY	VIL	BIL	SYN	HÖR
Cirefalier	–	–	–	+1	–	–	+1	–	–2

Tabell CI-3: Cirefaliernas attributmodifikationer.

Lojalitet	Heder	Amor	Agression	Tro	Generositet	Rykte
Hög	–	–	–	Hög	–	–

Tabell CI-4: Cirefaliernas karaktärsdrag.

1T100*	Störning	CI-6
1–2	Aktiv hårväxt. Rollpersonen är mycket kraftigt behårad över hela kroppen och ansiktet. Rollpersonen liknar nästan mer en apa än en människa. Sänk rollpersonens PER med ett (–1).	
3–6	Albino. Rollpersonen har skär eller vit hud, kritvitt hår och röda ögon. Både ögonen och huden är känsliga för starkt solljus. Blir huden solbränd ökar Smärta med en tärning (+Ob1T6) poäng per dag som rollpersonen exponeras – denna Smärta försvinner inte förrän rollpersonen har fått vila i skydd från solen under minst två dygn. Vid starkt ljus så får rollpersonen dessutom en nivå svårare (+Ob1T6) på alla slag där synen används. Enligt Cirzatemplet är albinos välsignade av Cirza – att bli antagen till Cirzatemplet (yrket 'troende') som albino räknas alltid automatiskt som 'Framgångsrikt'.	
7–9	Blodfattig. Rollpersonen har ett svagt och tunt blod i sin kropp. Minska antalet kolumner för Blodförlust i Skadesektionen med två (–2). Rollpersonen har dock alltid minst en kolumn.	
10–11	Blåsor. Under rollpersonens hud finns det konstiga och osmakliga blåsor. Dessa förekommer främst i ansiktet, på händerna och över ryggen. PER minskar med två (–2).	
12–14	Blödarsjuk. Rollpersonen slutar inte blöda 'av sig själv' i normal takt – det tar en timme för varje poäng Blödningstakt som kroppen hejdar.	
15–16	Bräcklig. Rollpersonens kropp är svag och ömtålig. Minska antalet kolumner för Trauma och Smärta med ett (–1) vardera. Rollpersonen har dock alltid minst en kolumn kvar.	
17	Darrhänt. Rollpersonen får en nivå svårare (+Ob1T6) på alla handlingar som involverar precision, som till exempel bågskytte, Fingerfärdighet eller spela luta.	
18–22	Dålig hörsel. Rollpersonens hörsel är nedsatt – minska HÖR med två (–2).	
23–26	Dålig syn. Rollpersonens syn är nedsatt – minska SYN med två (–2).	
27–29	Dåligt läkekött. Alla läkeperioder fördubblas för rollpersonen. Gäller inte utmattnings-återhämtning, vilken är normal.	
30	Fet. Öka rollpersonens vikt med (Ob2T6+20 kg). Antalet utmattningskolumner halveras. Rollpersonen har dock alltid minst en kolumn.	
31–32	Fettansamlingar. Rollpersonens kropp är oproportionerlig och har stora fettreserver i muskulaturen. PER och RÖR minskar med ett (–1) vardera, men rollpersonen får två enheter att sätta på Simma. Rollpersonens vikt ökar med 10% och han flyter automatiskt i vatten.	
33	Fula tänder. Rollpersonens garnityr är avskyvärd på något sätt, exempelvis tänder som spretar åt alla håll, tänder som är jättelika eller väldigt små. PER minskar med ett (–1).	
34–36	Insjunkna ögon. Rollpersonens ögon sitter sjukligt djupt in i ögonhålorna vilket ger ett	

1T100	(fortsättning)	CI-6
	sjukt och utmärglat utseende. PER och SYN minskar med ett (–1) vardera.	
37–42	Klent intellekt. Rollpersonen är svagt begåvad. Halvera PSY och minska VIL och BIL med ett (–1) vardera. Öka STY och TÅL med ett (+1).	
43	Klumpfot. Rollpersonens ena fot liknar mest en klump och rollpersonen har klara problem att gå. Rollpersonens Förflyttning halveras, men blir dock aldrig lägre än till ett (1).	
44–45	Kort. Rollpersonen är ovanligt kort för sin kroppsbyggnad. Minska längden med en fjärdedel och vikten med 10%.	
46	Korta ben. Rollpersonen har korta och krumma ben och Förflyttning minskas med ett (–1), men aldrig lägre än till ett (1).	
47–48	Lång. Rollpersonen är ovanligt lång för sin kroppsbyggnad. Öka längden med 10% och vikten med 10%.	
49–51	Mager. Rollpersonen väger alldeles för lite och har problem med att öka i vikt. STY minskar med två (–2). Minska vikten med en fjärdedel. Kroppsbyggnaden minskar också ett steg, men aldrig den blir aldrig lägre än Klen. Detta påverkar givetvis rollpersonens Skadetålighet.	
52–57	Missfärgad hud. Rollpersonens hud är kanske bitvis skrovlig, har en grå ton, har konstiga mjölkvita fläckar eller kolsvarta områden. PER minskar med ett (–1).	
58–59	Rörlig. Rollpersonens kropp är smidig och böjlig som få. Öka RÖR med tre (+3), medan STY och TÅL minskar med ett (–1) vardera.	
60	Sifferblind. Rollpersonen har ingen förmåga att föreställa sig matematiska problem och kan med lite tur räkna till tio utan att glömma bort något tal. Färdigheten Räkning kan aldrig höjas över nivå 5.	
61	Skakningar. Rollpersonen drabbas då och då av kraftiga spasmer. Under stressade situationer, exempelvis strid och argumentationer, så måste man slå ett lätt slag (Ob2T6) mot PSY för att rollpersonen inte skall få ett spasmanfall. Ett spasmanfall gör alla färdighetsslag en nivå svårare (+Ob1T6) under Ob2T6 minuter.	
62–63	Slapp ansiktsmuskulatur. Rollpersonen har svårt att hålla ögonlocken mer än halvöppna eller hålla munnen helt stängd. Dessutom verkar hela ansiktet sjunka nedåt vilket inger ett sjukligt utseende. PER minskar med ett (–1).	
64–66	Smart men svag. Rollpersonens sinne är skarpt som ett välslipat svärd men rollpersonens fysik är bräcklig. STY och TÅL minskar båda med två (–2) medan PSY ökar med två (+2).	
67	Smärtimmun. Rollpersonen känner inte smärta lika starkt som vanliga människor. Alla svårigheter för att tåla Chockslag och alla svårigheter på grund av Smärta är en nivå enklare (–Ob1T6). Rollpersonens Rörlighet (RÖR) minskar med två (–2) på grund av den minskade känsligheten i kroppen.	

1T100 (fortsättning)	CI-6
68–69	Smärtkänslig.Rollpersonen är mycket känslig för smärta och får således en kolumn mindre Smärta i Skadesektionen. Rollpersonen har dock alltid minst en kolumn kvar.
70–74	Stark men trög. Rollpersonen är stark som en häst! Tyvärr är intellektet sämre ställt med. STY ökar med tre (+3) men PSY, BIL och VIL minskar med två vardera (–2). Många listiga personer kan få för sig att utnyttja den långtifrån smarte rollpersonen och få denne att utföra allehanda dåd vars laglighet kanske inte är självklar för den dumme.
75–80	Steril. Rollpersonen saknar helt förmåga att reproducera sig. Han eller hon kan fortfarande ha sex men kan aldrig få någon avkomma. Denna nackdel är väldigt allvarlig i de högre samhällsklasserna där giftet mellan (eller inom) familjerna och avkomman är en mycket viktigt del i den framtida utvecklingen.
81–84	Störd. Rollpersonen lider av någon psykisk sjukdom, exempelvis empatistörd, neurotisk eller kanske psykotisk. Gemensamt är tvångstankar, manier och svårigheter att relatera till andra människor. Spelaren och spelledaren bör komma överens om en lämplig störning som fungerar i gruppen och inte gör karaktären ospelbar.
85	Svaga händer. Rollpersonen har ett svagt grepp i sina händer. Alla STYK ökar med två (+2). I andra situationer kan denna defekt också appliceras – exempelvis om rollpersonen tvingas hålla sig fast i ett rep. Då blir alla svårigheter minst en nivå svårare (+Ob1T6). Då rollpersonen skakar hand med någon känns rollpersonens grepp svagt och slappt vilket är föga imponerande inom samväldet.
86	Svagt språkcentra. Rollpersonen kan som högst ha färdighetschans 10 i sitt modersmål. I främmande språk kan rollpersonen aldrig ha högre färdighetschans än 5.
87–89	Udda huvudform. Rollpersonens huvud kan vara för stort för hans kropp, vara svullet, asymmetriskt, klotformat, extremt avlångt eller kanske 'buckligt'. PER minskar med ett (–1).
90–94	Usel hörsel. Rollpersonen hör väldigt dåligt – halvera rollpersonens HÖR.
95–99	Usel syn. Rollpersonen ser väldigt dåligt – halvera rollpersonens SYN.
100	Utslag. Rollpersonen är översållad av röda och variga utslag. De är inte smittande, men väcker obehag för andra som råkar se dem. Om rollpersonen inte döljer utslagen så blir det en nivå svårare (+Ob1T6) att använda alla kommunikationsfärdigheter.

* Om en rollperson drabbas av samma resultat två eller fler gånger, slå om. Observera att negativa modifikationer inte sänker en rollpersons värden under ett – man kan inte börja spela med en rollperson som har noll i ett attributvärde, om inte spelledaren så önskar.

Tabell CI-6: Cirefaliernas bio-/psykotropiska störningar.

Cirefaliernas titlar

Använd tabell CI-7 för att slå fram eventuell titel (om huvudtabellen i regelboken ger resultatet 'Börd'). Mer information om cirefaliernas titlar finns i kapitel tre på sidan 18 respektive sidan 19. För militära titlar bör man titta på kapitel sju sidan 61 och kapitel fem sidan 47 för religiösa titlar. Självklart kan spelledaren lägga in sitt vetorätt om han finner det olämpligt att rollpersonen innehar en alltför hög och mäktig titel och detta på så sätt rubbar äventyret, kampanjen eller spelbalansen. Man bör också påminna sig att rollpersonens titel är mer än bara ett 'ord' och bör påverka spelet.

1T100*	Titel
1–82	Ziir. Ziir betyder 'mästare'. Titeln innebär att personen är en erkänd mästare inom sitt gebit och att han åtnjuter stor respekt från andra inom samma yrke. Titeln sätts efter tilltalsnamnet och kombineras ofta av yrkets benämning. Exempel kan vara Gheriz Casziir, vilket betyder att Gheriz är en mästare på att göra affärer.
83–92	Furst. Rollpersonen är, om han är husfurst i sin familj, furst över en by någonstans inom det cirefaliska samväldet. Är inte rollpersonen husfurst är det husfursten i familjen som innehar titeln. En krigiskt bevandrad rollperson kan istället välja att bli 'stridsfurst', vilket motsvaras av ungefär sergeant. En rollperson inom Cirzatemplet kan välja att vara en fauztzem ('handdomare' inom Cirzatemplet).
93–97	Markfurst. Rollpersonen är, om han är husfurst i sin familj, markfurst över ett distrikt (motsvarar grevskap om man använder förläningsreglerna i boken '*Riddaren'*) någonstans inom det cirefaliska samväldet. Är inte rollpersonen husfurst är det husfursten i familjen som innehar titeln. En rollperson som är bevandrad i strid kan välja att få titeln krigsfurst i stället, vilket motsvarar ungefär kaptens rang. En rollperson som rör sig inom religionen och Cirzatemplet kan välja att vara en tzorza för stadens tempel.
98–99	Kurfurst. Rollpersonen är, om han är husfurst i sin familj, kurfurst över en provins (motsvarar hertigdöme om man använder förläningsreglerna i boken 'Riddaren') någonstans inom det cirefaliska samväldet. Rollpersonen är bosatt i provinsens handelsstad. Är inte rollpersonen husfurst är det husfursten i familjen som innehar titeln. En rollperson som är bevandrad i strid kan välj att få titeln härfurst i stället, vilket motsvarar ungefär generals rang. En religiöst skolad cirefalier kan välja titeln maliz ('primas') istället.
100	Ärkefurst. Rollpersonen tillhör ärkefurstens familj, men är inte ärkefurst själv. Är rollpersonen aktiv inom Cirzatemplet kan han välja att tillhöra den familj där landets ciremaliz (storprimas) tillhör.

Tabell CI-7: Cirefaliernas titlar. Ersätter regelbokens tabell.

Cirefaliernas utbildningsväsen

Cirefalierna har tillgång till ett välinstitutrat skolsystem inom Cirzatemplet som ser till att alla cirefaliska individer får tillgång till de ämnen som anses vara viktiga. Om individen är uppvuxen på landsbygden långt ifrån ett tempel så blir denne skickad till närmaste större tempel för att tjänstgöra där under sin utbildning och skolgång.

De rikaste och mäktigaste familjerna hyr in privata rådgivare och lärare på heltid som får undervisa barnen i hemmet. Barnen måste dock klara en tentamen inför tempelprästen en gång per år under sin utbildning. Anledningen till att de rikaste familjernas barn utbildas hemma är rädslan för att de skall bli kidnappade och familjen utpressad på pengar.

Rent regelmässigt fungerar den cirefaliska utbildning efter ungefär samma mall som yrkena gör i Eons regelbok. Observera att enheterna här sätts ut efter det att grundchanserna är uträknade och slagen på bakgrundstabellerna är klara. Enheterna från utbildningen ersätter familjens huvudnäring (tabellerna 2-49 till 2-52 i Eons regelbok). Cirefaliska rollpersoner bör slå slag på dessa tabeller för att se vilken huvudnäring familjen har men får inga enheter därifrån.

Slå framgångsslag på samma sätt som för yrken. Observera att inga andra regler appliceras på cirefaliernas utbildning, exempelvis de om 'Gå i familjens fotspår', 'Känd yrkesman', 'Unga rollpersoner' eller 'Äldre rollpersoner'.

Om alla tre framgångsslagen misslyckas har rollpersonen helt och hållet hamnat snett under sin uppväxt och har inte tagit till sig något av utbildningen – rollpersonen kanske uteblev, var bråkig eller kanske helt enkelt inte klarade av undervisningen.

Framgångsslag: PER, PSY, VIL

Yrkesfärdigheter: Följande enheter på: Bokhållning (0|2|3), Diplomati (0|2|4), Etikett (0|2|6), Familjenäringsspecifik* (2|3|6), Filosofi (0|2|3), Geografi (0|2|3), Heraldik (0|2|3), Historia: Cirefalisk (2|4|8), Kulturkännedom (0|3|4), Lagkunskap: Tzorlack (2|4|8), Ockultism: Cirzatemplet (2|4|6), Räkning (2|4|6), <Skrift> (2|4|6), <Skrift> (0|2|3), <Språk> (2|4|6), <Språk> (0|2|3), Övertala (2|4|6).

Specialfärdigheter: (0) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (0|0|0) enheter.

Startkapital: –

Startutrustning: –

Övrigt: Om skolgången är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) ökar rollpersonens BIL med ett (+1). Detta gäller utöver rasmodifikationen.

* Ger den totala mängd enheter att sätta ut på de fyra färdigheter som man får från familjens huvudnäring (se tabellerna 2-49 till 2-52 i Eons regelbok). Observera att man inte får slå fram enheter då man skapar en cirefalisk rollperson. Skolutbildningen ersätter dessa.

Åldrande

På grund av fältstörningarna skall alltid två slag slås på tabellen för att åldras när rollpersonen nått 50 år. Se tabellen för åldrande i Eons regelbok.

Exempel:

Nihariz är en cirefalisk köpman. Han fyller just 50 år och tvingas nu slå två gånger på tabellen för att åldras – slagen visar på 65 respektive 87 så Nihariz blir både lite långsammare i tanken och märker att han får svårare att höra vad folk omkring honom säger.

Börd

Det cirefaliska bördsystemet fungerar annorlunda jämfört med alla övriga nationer på Mundana. Observera att adel som sådan inte direkt finns inom den cirefaliska kulturen. Däremot finns titeln 'ziir' vilken betyder att man är mästare inom sitt gebit. Ofta läggs själva yrket till 'ziir' – se till exempel Manziir, vilket betyder 'Klingmästare'. Denna titel ('ziir') sätts efter tilltalsnamnet, inte före som till exempel titeln baron eller furst återfinns. Att få vara 'ziir' är en hedelsbetygelse och något som individen bär med stolthet. I vissa fall kan 'ziir'-titeln vara familjegiltig, det vill säga att hela familjen kan kalla sig för detta. Det är alltid upp till en furst av något slag att tilldela titeln. Det är också dessa som kan frånta en individ eller familj titeln, även om detta är något sällsynt. Om en cirefalier befinner sig och växer upp i ett icke-cirefaliskt land, till exempel Asharien så anammar rollpersonen samma titlar som används lokalt, i alla fall tills dess individen flyttar tillbaka till samväldet.



Yrken

Cirefaliernas yrken skiljer sig något jämfört med normalt. Därför kommer kommentarer om de vanliga och ovanliga yrken som finns inom den cirefaliska kulturen att räknas upp här.

Soldat: En cirefalisk soldat motsvarar antingen en familjs utvalda huskrigare eller möjligtvis en utbildad stridsmästare. Milismän finns inte per se, men veteraner och stadsvakter är vanligt förekommande. Cirefaliska legoknektar är ovanliga, men finns. Oftast är det huskrigare som är utfrusna eller personer som inte klarat av vapenmästarutbildningen som blir legoknektar. Dessa brukar ofta förekomma ombord handelsskepp som eskorter.

Lejd krigare: De cirefaliska vapenmästarna är legendariska. Det finns speciella förband där bara kompetenta vapenmästare ingår och vilka cirefalierna använder som elitförband inom militären. Livvakter behövs alltid i områden där stora summor pengar flyttas eller där individens makt är stor. Livvakter är ofta antingen huskrigare eller ratade vapenmästare. Lönnmördare och prisjägare är tämligen sällsynta men finns. Gladiatorer existerar inte inom den cirefaliska kulturen – en cirefalier skulle inte nedlåta sig till sådant.

Nomad: Nomader finns överhuvudtaget inte alls inom den cirefaliska kulturen.

Läkare: Några av Mundanas mest kompetenta och välrenommerade läkare finns bland cirefalierna. De medikus och kirurger som utexamineras från de cirefaliska universiteten och akademierna besitter kunskaper som få andra folk ens hört talas om. Även cirefaliska apotekare har gott rykte. Däremot är cirefaliska helare sällsynta.

Andebesvärjare: Schamaner, medier och medicinmän förekommer inte bland cirefalierna.

Magiker: På de cirefaliska universiteten lärs en speciell form av magi ut som i stor utsträckning är koncentrerad till alkemi och till viss del även extemporering. Den är en del av Cirzatemplet. En cirefalisk magiker känns lätt igen eftersom han eller hon oftast bär en färgstark toga eller särk dekorerad med olika alkemiska symboler. Se mer i '*Mystik & magi*' på sidorna 27–28.

Troende: De flesta av tempelmännen är något av präster, munkar/nunnor eller krigarpräster, beroende på deras skolning och inriktning under sin tid i Cirzatemplet. Vissa tempelmän kan vara såpass fanatiska så de kan klassas som inkvisitor, men annars är det underyrket mycket ovanligt. Cirzatemplet missionerar inte aktivt, även om individer inom Cirzatemplet kan ta på sig, eller beordras, till mission. Därför anses underyrket missionär vara sällsynt bland cirefalier. Tempelkrigare (se rutan på denna sida) kan skapas med hjälp av informationen i boken '*Riddaren*'. (Man använder då yrkesrutan för 'Tempelriddare' på sidan 82.) Har man inte tillgång till '*Riddaren*' kan man använda mallen för 'krigarpräst' i regelboken.

Ädling: Alla furstar eller välmående familjer som har mästartitel ('ziir') kan klassas som cirefaliernas ädlingar. Sålunda finns det en hel del. Även framgångsrika köpmän, rika storbönder eller framstående hantverkare hamnar här – om de nu har valt den livsstilen. Alla tre underyrkena aristokrat, rumlare och vällusting kan passa in, beroende på individens läggning. Däremot finns inte underyrket vandrande riddare bland cirefalierna.

Tempelkrigare

Många huskrigare ser det som en stor ära eller nästan en skyldighet att skydda Cirzatemplet och Cirza mot fientliga krafter. Därför söker sig många unga krigare till templens krigarskolor där de får lära sig att slåss i Cirzas namn. Dessa blir ofta avskräckta av den hårda och ibland förnedrande utbildningen, men de som klarar proven har sitt på det torra under resten av livet.

För att ens komma in och försöka bli tempelkrigare krävs Lojalitet: Cirza 14+ samt Tro: Cirza och Cirzatemplet 14+. Har man inte dessa grundkrav i ryggen (eller är en god lögnare med stor viljestyrka) har man inte en chans att klara utbildningen, utan man gallras snabbt bort redan under de första veckorna.

Tempelkrigare kan skapas med hjälp av informationen i boken '*Riddaren*'. (Man använder då yrkesrutan för 'Tempelriddare' på sidan 82.) Har man inte tillgång till '*Riddaren*' kan man använda mallen för 'krigarpräst' i regelboken.

Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslag för yrket lyckas) så tillhör rollpersonen storprimasens egna orden och är en Cirzacelanin – Cirzariddare. Det innebär att rollpersonen får två extra (+2) i Qadosh, två extra (+2) i Rykte, två extra (+2) enheter på Stridsvana samt att dennes Tro automatiskt justeras till lägst 16, specialiserat mot Cirzatemplet och Cirza.

Lärd: Det finns en hel del lärda inom den cirefaliska kulturen. De flesta är mycket välutbildade och dessutom tämligen allmänbildade och inte helt insnöade just på sitt ämne. Det finns många lagkunniga som tolkar tzorlackrullarnas handelsrätt, civilrätt och brottsrätt. Dessutom agerar dessa lagkunniga ofta som advokater eller som avtalsskrivare. Skrivare är också vanligt förekommande då det är mycket bokföring och administration som skall nedtecknas. Forskare utgör en liten del av bland de cirefaliska lärda. Cirefaliska utforskare är sällsynta, men existerar. De flesta av dessa utforskar områdena öster om Gordrion, innersta Momolan eller haven runt Stora arkipelagen. Just sjöbundna utforskare, sponsrade av rika familjer, är något som är på modet bland Melorions innefolk.

Underhållare: Bland cirefalierna är det en gåva att kunna roa andra. Det finns framstående underhållningsfamiljer som är mycket högt skattade bland cirefalierna, främst i Melorion. Dock så brukas inte humor som genereras av självförnedring vara något som cirefalier tycker är speciellt kul, så underyrket gycklare och akrobater finns inte för cirefalier. Däremot är sagoberättare, sångare och trubadurer vanliga. De mer kända och skickliga tjänar mycket pengar och berömmelse på sina framföranden. Även skådespel ses med glädje och många kända pjäser och teaterspel kommer från framstående cirefaliska författare och skådespelare. Dessa pjäser finns dessutom översatta och är väl spridda, även till Jargien – ett faktum som gärna nämns i diplomatins korridorer mellan de två rivalerna.

Hantverkare: Alla hantverkare inom det cirefaliska samväldet är mycket stolta och arbetar hårt för att bli bäst inom sitt gebit.



Därför jobbar de alltid för att övertrumfa sina konkurrenter. Sålunda är det mycket prestige mellan cirefaliska hantverkare. Alla tar sitt eget hantverk på största allvar. Många av Mundanas bättre träarbetande hantverkare, exempelvis båtbyggare, husbyggare eller snickare, finns bland det cirefaliska folket. Just inom båtbyggande finns det få andra folk som är skickligare.

Bonde: Även om majoriteten av det tunga dagliga arbetet utförs av inhyrda gästarbetare så arbetar en stor del av cirefalierna med att bruka jorden. Många invånare i främst Melorion och Caserion är stolta bönder som ser sitt arbete som viktigt, betydelsefullt och som grunden för det cirefaliska välståndet. Daglönare är ovanliga, då de flesta arbetar med sin familj, men det förekommer.

Sjöman: Är det något yrke som är vanligt hos cirefalierna så är det sjöman. Cirefalierna har duktiga sjöfarare som har lång erfarenhet av att segla på de vida haven. Fiskarna är också ett stolt släkte och är skickliga. Fiskare finns främst i Melorion och Caserion. Flottister finns överallt där cirefalierna har sjöfart, det vill säga överallt! Pirater förekommer i främst i Melorion där olika familjer försörjer sig utanför de cirefaliska gränserna. De är för det mesta dock såpass 'hederliga' att de avstår från att borda och plundra andra cirefaliska skepp, men det förekommer. Dessa pirater är vanliga i Takalorrsundet och i Stora arkipelagen. Caseriska kapare, alltså som har fått kaparbrev av kurfursten, är mycket vanliga i och omkring Rhung-Alari-området, där de främst stör Consaber med sina räder. Även i Stora arkipelagen har de faliska piraterna börjat göra mer kraftfulla mot sabrierna och deras kolonier.

Vildmarksman: På Melorion och i Caserion finns det en hel del jägare och skogshuggare, även om det är betydligt vanligare i Gordrion, där det dessutom finns en hel del duktiga vägvisare och stigfinnare. Även här anser sig de cirefaliska familjerna som är stigfinnare eller vägvisare att deras arbete är mycket viktigt och de är därför kompetenta. Det finns de som påstår att gordiska stigfinnare är minst lika skickliga som alverna att orientera sig i skog och mark.

Köpman: Kanske det yrke man främst kommer att tänka på när man hör ordet cirefalier. Alla typer av underyrken passar in på cirefalierna. Att tjäna pengar är alltid av godo.

Brottsling: Brottsling är egentligen det enda mer kriminella yrket som förekommer bland cirefalierna. Spelare är vanliga i de större städerna och då brukar det vara familjernas svarta får som sitter och spelar bort sina eller familjens pengar. Svindlare förekommer alltid, ofta när det gäller 'ofantliga vinster i snabba affärer'. Utpressare är mycket sällsynta då det är emot den egna kulturen att skada sitt egna folk. Däremot så förekommer utpressning inom affärsvärlden, men det är inte något speciellt 'yrke'. Smugglare förekommer, speciellt i Gordrion och i Caserion, liksom hälare, vilka försörjer sig på stulna laster.

Skurk: Ytterst få individer inom den cirefaliska kulturen kan sägas vara skurkar. Anledningen är att levnadsstandarden generellt är hög och familjens ära är viktig så man nedlåter sig inte till småtjuveri, men det finns alltid undantag från regeln...

Rövare: Rövare förekommer knappt heller inom den cirefaliska kulturen. Möjligtvis kan underyrket fredlös passa in, men härjare är väldigt långt borta från cirefalierna.

Sändebud: Budbärare förekommer inom samväldet. Flera specialiserade budbärarhus finns för att anlita trogna och lojala cirefalier för att föra viktig information inom samväldets vida domäner. Emissarier finns det ett otal, inom alla skikt och inom varje familj. Dessa förhandlar, smider planer och företräder olika intressen – så väl av politisk, affärsmässig eller privat natur. Cirefaliska kunskapare är också vanliga – oftast under täckmantel som något annat, till exempel emissarier. Kunskaparna ser till att smala upp information som antingen behövs för samväldets försvar eller som kan säljas vidare för stora summor silver.

Rikedom

Alla cirefaliska rollpersoner slår automatiskt ett slag på bakgrundstabellen för förmögenhet då cirefalierna åtnjuter ett högre monetärt välstånd än andra folk. Observera att detta slag dras ifrån de sju slag man som cirefalier får från början.

Familjens näringar

Familjens näringar slås fram som vanligt på tabellerna 2-49 till 2-52 i regelboken, med följande undantag: om något av resultaten 'Stråtrövare' eller 'Tjuv' slås fram skall dessa genast slås om. Om tärningarna än en gång visar på samma resultat måste man dock behålla näringen. (Vissa yrken är nämligen mer ovanliga inom det cirefaliska samväldet än i övriga Mundana.)

BERÖMDA CIREFALIER

Om än de cirefaliska berömdheterna är många till antalet så är det några som sticker ut mer än andra. Nedan presenteras ett antal av dessa berömdheter. Tänk på att det dessutom finns många cirefalier som enbart är kända för sina värv (och inte sina personligheter), till exempel den fantastiske vävaren Nihrzom av Ciremelo som skapar ärkefursten av Melorions kläder eller skalden Szez från Zamm Mian som gett upphov till mer än 400 ballader (även om han själv inte kan ta en ton och dessutom hatar att vistas bland folk).

Baron Cerec Tzorcelan

Cerec är en cirefalisk tempelriddare från Asharien. Tillnamnet Tzorcelan betyder 'helig krigare' på faliska. Hans fader är en storman från den ashariska staden Tuzan Rim, därav titeln 'baron'. Han lever genom att missionera och lära ut sina färdigheter till de som vill ha träning i svärdsbrukande och krigsföring. Det finns de som hävdar att han egentligen arbetar för Cirzatemplet som spion och reser för att samla in värdefull information till religionen.

Ärkefurst Tzar Balozin

Det cirefaliska samväldet leds med stark och trygg hand från Ciremelo av ärkefurst Tzar Balozin. Balozin arbetar mycket med information och underrättelser. Hans största svaghet är hans känslosamhet, framför allt då den kommer i konflikt med hans förakt för alla icke-cirefalier. Oftast är hans analytiska och taktiska sinne klart, men i synnerhet när det gäller Consaber tenderar känslorna att svalla över i oöverlagda illa planerade operationer, vars ofta misslyckade resultat spär på frustrationen. Inom hovet av nära rådgivare finns det de element som gärna ser att ärkefursten håller på med sina spel med Consaber, medan andra maktfaktorer som till exempel Sällskapet arbetar vidare med sina handlingsplaner. Dock så har Balozin bättre koll än många tror och han har satt sin underrättelsetjänst på att undersöka vad som egentligen håller på att ske i Gordrion, då han har fått en hel del underliga rapporter därifrån. Dessa operationer har dock inte givit några konkreta resultat ännu.

Krigsfurst Ezori

Krigsfurst Ezori från Marek Pomian är en av Caserions mest kända härförare. Hans taktiska sinne, storslagna ledarskapsförmåga och hetsiga temperament är det som han kanske är mest känd för. Ezori är en normalbyggd cirefalier med en bruten näsa och ett grovt ärr över kinden och hakan som får hans anlete att se förvridet ut. Om någon kommenterar ärret burkar Ezori bli rasande. Han har även en mycket intensiv blick som få klarar av att möta. Just nu är krigsfurst Ezori i norra Asharien för att söka upp och förinta Vrimzikiels upprorshär. Till sin hjälp har han ett mischmasch av olika legosoldatskompanier, alla inhyrda av Landsrådet i Camard.

Gzanna Kecon

Få människor i Soldarn har undgått att höra talas om Gzanna. Gzanna är en cirefalisk vapenmästare som är i hertig Amirro av Jhamalo Tamatz sold. Hon är hertigens personlige livvakt och har vid mer än ett tillfälle avstyrt bråk och konflikter mot hertigens person. Gzanna, som härstammar från Melorion, är lång, muskulös och vältränad. Hennes skicklighet med ett flertal vapen är berömd och hon har tidigare haft anställning inom minst fem akademier som lärare i krigets konst.

Härfurstinna Jhazva Vizin

Denna rödhåriga vapenmästare tillika härfurstinna från Gordrion styr över nästan hela Gordrions stridsmakter till



Ärkefurst Tzar Balozin



Krigsfurst Ezori



Gzanna Kecon

lands. Hon är i 40-årsåldern och hennes muskulösa och seniga kropp är täckt av ärr och skråmor från det dryga 100-talet strider hon deltagit i. Hon saknar också tre fingrar på vänster hand som resultat av ett lömskt bakhåll i de gordriska skogarna. Hennes temperament är ökänt och hennes överdrivet överlägsna attityd, till och med för en cirefalier, gentemot speciellt alver och tiraker har gett henne många ovänner. Hennes skicklighet och förmåga att ingjuta mod och hopp i sina soldater är mer eller mindre legendarisk inom det cirefaliska samväldet.

Jhimorza

Borgmästaren av den soldiska staden Daan Hammal är en ärrad cirefalisk kvinna i 70-årsåldern, med en fantastisk bakgrund innehållande vilda äventyr på Mundanas hav och en förslagenhet inom affärernas område som få kunnat överträffa. Jhimorza är en slipad förhandlare och en värdig ledare för det hammalska borgerskapet. Hennes bakgrund fläckas dock av en hel del blod och ohederlighet, och hon oroar sig ofta för att ansikten från förr skall dyka upp och avslöja obehagliga sanningar från hennes tidigare liv.

Härfurst Lamzdon

Härfurst Lamzdon är en äldre cirefalisk härförare som lär ut taktik och krigshistoria vid Krigshistoriska akademien i Chadarian. Han är en belevad och beläst man med en tilltagande mage av för gott leverne. Lamzdon har också svagheter inför unga, gärna mörkhyade, flickor och för olika typer av vadslagningar och spel. Lamzdon äger ett av de vackraste husen i hela Chadarian, men hans motståndare hävdar att mannen är spion för det cirefaliska samväldet.

Ärkefurst Mhoraz Hzarn

Ärkefursten av Caserion är den yngste ledaren Caserion har haft, med sina blotta 25 år. Dock har han haft positionen sedan 18 års ålder, tack vare intrigmakeri och utpressning som startades av hans numera insomnade fader. Mhoraz har dock lyckats charma det caseriska folket och har skapat stabila band med majoriteten av ciretoz. Ärkefursten är slug och har ett gott minne. Han behärskar retorikens och politikens gåva ypperligt och förstår hur man bör agera i rikets toppskikt. Det är på hans order som Caserion har satsat mycket hårt på handeln, för att kontra hotet från uppstickaren Consaber. Kontakter har också knutits hårdare till Thalamur, i händelse av krig. Mhoraz har ett stort kvinnotycke och ses gärna med nya flickor titt som tätt. Dessutom drar han sig inte från att anordna utomordentligt storslagna fester, speciellt när det vankas stadsbesök.

Kurfurst Mzan Rezrek

Det är inte sällsynt med cirefalier med visioner, men få slår nog kurfurst Mzan Rezreks ambitionsnivå. Kurfursten från Tzorfalz i Gordrion planerar nämligen att lägga hela Mundana under sina egna och samväldets, fötter. Mzan, en man i 50-årsåldern, är en ståtlig skapelse. En före detta härfurst inom Cirzatemplet, där hans diplomatiska och vältaliga sinne gjorde honom till vän med många av högdjuren inom samväldet. Han odlade sina kontakter varsamt och blev sedermera invigd i Sällskapet, en orden med ett tydligt mål. Mer om Sällskapet finns i boken '*Legender & hemligheter*', eller på sidan 80 i den här boken. Efter ett snabbt avancemang till kapitelledare inom orden, och med hjälp av sina kontakter med det mäktiga handelshuset Temiranz (Mzan är för övrigt gift med dottern till en av handelshusets handelsfurstar), lyckades han ta över kontrollen av Tzorfalz. Han började där med en massiv kampanj för att bygga ut staden och bedriva gruvdrift med en sådan frenesi så till och med den stoltaste dvärg blev grön av avund.

Krigsfurst Rhazcom Manziir

Klingmästaren från Marek Pomian är en uppenbarelse. Han är en bra bit över två meter lång och efter många år av gott leverne ligger mannens vikt på nästan 130 kg. Han är en i en lång rad av vapenmästare som är skolade i stridskonsten Manziiriskt klingmästeri. Rhazcom är en bildad man med ett



Härfurst Lamzdon



Ärkefurst Mhoraz Hzarn



Kurfurst Mzan Rezrek

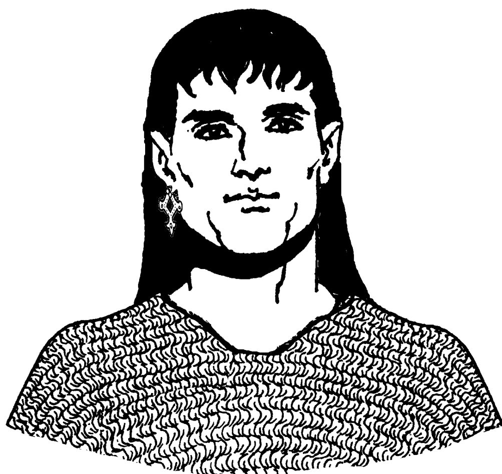
gott läshuvud. Han älskar också fester och drar sig inte för att dricka både en eller tre gånger. Han älskar en god fest, även om hans ölsinne inte alls når samma höjder som hans skicklighet med svärdet. Rhazcom bär familjesvärdet Zharchin, vilket kan översättas till 'fiendedräpe'. Han fick under unga år vänster öga utstucket av en tirak och bär numer en svart lapp för ögat. Trots sin storlek är han i god fysisk kondition och är stark som en oxe – det går fortfarande historier om hur han nästan slog ihjäl en skogshuggare med ett enkelt knytnävsslag. Han har ett kort krulligt svart hår och ett svart hakskägg med mustasch. Han brukar gå i Martaris färg, det vill säga svart, med en svart tunika över rustningen och en svart mantel på ryggen.

Reirzan Tzorum

Ärkefursten av Gordrion är en underlig individ. Ingen vet egentligen varför han innehar den position han har. Dock säger ryktet att Reizan är en av de välsignade, en av Cirzas närmaste och att Cirzatemplet har påverkat ciretoz till att acceptera honom till nationens ledare. Reizan är lång och mager, med ett härjat anlete. Huden är kritvit, nästan genomskinlig. Men detta hindrade honom inte från att jaga ett liv som vapenmästare i Ciremelo. Där fann han Cirza. Vissa hävdar att han har förmågan att se syner och ana framtiden, även om templet tystar ned allt sådant som nonsens. De som har träffat Reizan brukar uppge att han är en tämligen inåtvänd och svårmodig person, som pratar lite, resonerar snabbt och som främst studerar tzorlackrullarna närhelst han får tid. Vissa perioder har han också verkat vara försvunnen från sitt ämbete under längre perioder. Ciretoz är frustrerade över situationen, men vågar inte öppet gå emot Cirzatemplet och storprimasens vilja, då det verkar som dessa vet något som ännu är en hemlighet för de styrande.

Vrimzikiel

Vrimzikiel är ett ständigt irritationsobjekt i norra Asharien och västra Caserion. Han är en cirefalisk ädling som efter det att han upprepade gånger misskött sitt ansvar blev dömd till fredslöshet från Caserion. Den skolade Vrimzikiel tålde inte skammen utan rekryterade helt sonika en armé på flera hundra man, vilka har fått namnet 'Upprorshären'. Vrimzikiel drar fram mellan Caserion och Asharien där han plundrar och stjäl från alla han kommer åt. Oftast är det bara pengar de är ute efter, men om offren är cirefalier brukar Vrimzikiel få svårt att behärska sig, vilket medför att ett tjugotal civila cirefalier fått sätta livet till. Själv är Vrimzikiel en vältränad och belevad man i trettioårsåldern, men saknar helt samvete och kan inte förstå mänskliga värderingar – han ser människor som resurser och tillgångar och inte som individer.



Vrimzikiel

Handelsfurstinnan Zhaya Temiranz

En kvinna med många järn i elden är handelsfurstinnan Zhaya Temiranz, som sköter om handelshusets centrala verksamhet i det jargiska kejsardömet. Trots hennes förhållandevis ringa ålder av runt de trettio är hon en av de verkliga ekonomiska maktfaktorerna i Jargien. Hon har personlig träffat både kejsaren och aboraten dussintals gånger. Det är också till stora delar hennes förtjänst att Jargien har klarat sig såpass bra som de har – eftersom Temiranz har lånat ett många miljoner i silver till riket. Detta band är något som cirefalierna vårdar djupt då skuldsättningen ger dem påtryckningsmakt och insyn i saker och ting som ingen annan har. Via dessa kontakter har cirefalierna en tämligen god inblick i både religiösa, militära och diplomatiska affärer.

Det var kvällning. Facklorna var tända i borgen och fladdrade häftigt i den dragiga korridoren upp mot hertig Amirros arbetsrum. Den långa kvinnan stannade till och såg ut över Jhamalo Tamatz genom en glugg. Bakom sig kände hon hur hertigen kom närmare. Hon fortsatte mot dörren, med Amirro i släptåg. Väl framme rättade hon till svärdet hon alltid bar vid vänster höft och såg till att kläderna inte var i vägen. Hon öppnade dörren som gick upp ljudlöst.

Hon kände direkt att något var fel. Nackhåret reste sig och underarmarna fick gåshud. Hennes minutiösa träning gjorde henne inte besviken. Hon stannade upp och kröp ihop något, medan hon systematiskt sökte av rummet med blicken. Bakom henne uppfattade hon avlägset hur hennes nuvarande herre stönade irriterat och började tala; "Vapenmästarinna Kecon, vad sysslar ni med?". Hon såg det. Det var klart och tydligt – en änterhake satt illa dold i en av rummets gluggar. "Jag vill gärna bli klar med skriften innan läggdags, så om..." En gestalt lösgjorde sig från skuggorna bakom ekbokhyllan. Det gick oerhört fort. Instinktivt vände hon sig och gav resolut hertigen en hård knuff mitt i bröstet, så denne tumlade omkull. Blicken var fäst på gestalten som kastade ett skinande objekt mot henne. Utan att tänka var handen på svärdet, svärdet var draget, mötte föremålet precis framför henne och slog in det i väggen med ett skramlande oljud. Som en rörelse tog hon två steg framåt, roterade smidigt runt och fick upp sitt pistolarmborst. Gestalten hann inte börja röra sig innan den lilla snabba projektilen träffade gestalten mitt i vänster öga. Utan ett ljud föll kroppen till golvet.

"Gzanna..." hördes bakom henne. Känslan av obehag var över. "Du har räddat mitt liv, ännu en gång." Gzanna Kecon tog ett par snabba steg och hjälpte Amirro på fötter. "Herre, jag gjorde bara det ni ersätter mig för att göra. Och det är min plikt att utföra mina tjänster så professionellt som möjligt. Ni kan i lugn och ro skriva nu, medan jag avlägsnar kroppen."

KAPITEL NIO

HEMLIGHETER



Det varma skenet av flertalet vaxljus spelade i det blyinfattade fönstret. Utanför ven den kyliga vårvinden. Den sprakande brasan i den öppna marmorspisen värmde det dryga dussinet personer vilka satt kring ett rejält utsnidat ekbord. En av dessa var Czira Månstrimma Sol och Måne, en soldier men med över tusenårigt cirefaliskt blod i ådrorna. Hennes farfarsfar var en av de fåtaliga cirefalier som någonsin varit med i Zoriánorden. Och som hade försvunnit i Helm för ett knappt sekel sedan.

Nu satt hon här, i fiendens högborg. Två år hade det tagit att ta sig så här långt. Utbildad av de främsta inom Orden, ett uppdrag som har fört henne genom fyra nationer för att till slut hamna här, i Damarien. Hon kände sig oerhört levande, hjärtat slog hårt och snabbt. Det var så nära.

Hennes tankar skingrades av att den mörka trädörren öppnades. Hon böjde huvudet så att kåpan föll ned, men ändå med tillräcklig syn för att se på personerna som kom in. Först kom Mzegan Tzor, som var ledare för hennes grupp. När han steg åt sidan blev hon alldeles kall. Mannen som följde var ingen annan än handelsfurstarnas handelsfurste, en av Ciremelos mäktigaste, Zaral Zargon. Med sig hade han en lång massiv gestalt iklädd en lång mörk munkkåpa. Han stannade och blickade ut över sällskapet kring bordet. Med klar stämma började han tala. ”Ziir Mzegan, ni har rätt. Det var vist av er att komma till mig med er misstanke. Mycket riktigt finns det här en avfälling. Någon som inte tror. Där är hon!” Mannens utsträckta finger pekade rakt mot Czira, som satt som förstenad av mannens blick. Hon förmådde inte röra sig ur fläcken.

”Ni misslyckas igen. Varken er missriktade tro eller ni själv kan annat än att böja er inför den kommande eviga natten. Ni andra kan ta detta som en sedelärande historia.” Zargon gjorde en gest åt sin följeslagare, vilken avancerade mot henne, med sina klarröda ögon och höga hjärtslag.

HEMLIGHETER INOM SAMVÄLDET

Det finns gott om hemligheter inom det Cirefaliska samväldet och dessa är en grogrund för intriger och maktspel. Så gott som alla familjer har ett eller flera lik i garderoben som de försöker utnyttja gentemot varandra. Om man har kännedom om sina konkurrenters hemligheter kan man med hot och manipulation uppnå mycket. Hemligheterna som beskrivs nedan är på ett större plan som kan hota och främja hela samväldet.

Handelshuset Yzmitzor

Yzmitzor är ett handelshus som på senaste tid vuxit allt mer i makt då det fått igenom ett flertal viktiga handelskontrakt med Thalamur. De har nu även börjat satsa på handel med Ebhron och till viss del även med Consaber. Det finns dock mer under ytan än vad man kan ana. Handelshuset är på många områden helt infiltrerat av rakhoriagenter (Thalamurs säkerhetspolis) och styrs nu praktiskt taget av dessa. De använder handelshuset dels för att placera och värva fler agenter i Caserion men främst för att smuggla in agenter i Consaber via Colm, samt skeppa agenter till Ebhron där rakhori fram tills nu har haft en nästan obefintlig närvaro. Handelshuset är även tänkt att kunna användas för att elda upp konflikten mellan Cirefaliska samväldet och Consaber.

Rakhoriagenterna är dock mycket försiktiga i sitt nuvarande agerande då ett avslöjande skulle kunna få ödestigna konsekvenser för deras rikes relation med Caserion.

Zaral Zargon

På den meloriska ön Dazava lever i staden Zhirim Mian handelsfursten och härfursten Zaral Zargon. Denne högt uppsatte men tillbakadragna man ansvarar för öns försvar gentemot attacker både från hav och land. Huskrigarna drillas hårt och är ständigt redo för strid. De får även prova sina klingor i räder mot troll i skogarna och plundrande tiraker vid stränderna. Männen uppskattar dock den strikte Zaral vars taktiska sinne i strid är i det närmaste övermänskligt. De skickligaste och mest lojala soldaterna i hans trupp initieras ibland till hans personliga huskrigare och tränas därefter av Zaral personligen. De som träffat Zaral beskriver honom som en mycket charmant och vacker man med en nästan hypnotisk röst. Han umgås i societetens inre kretsar och är en nära vän med Kurfurst Vrazam men lever annars tillbakadragen med sina närmaste i klippfortet Mazakko ovanför Zhirim Mian. De som har besökt fortet talar om en stor samling värdefulla skatter och konstföremål, tysta tjänare och vakter samt besökare från många av Mundanas övriga riken.

Zaral är dock mer än en inflytelserik politiker och krigsfurste. Han är en av guden Xinus fem inkarnater. Han styr över en liten men mäktig kult som i sin tur har påverkan på många områden av det cirefaliska samväldet. Hans mest effektiva redskap är de helmgastar som han kontrollerar. Dessa agerar livvakter till honom eller göms i Mazakkos underjordiska utrymmen i väntan på användning. Zarals handelshus är än så länge litet men växer allt mer. Han koncentrerar sig till största del i handel med stora arkipelagen och västländerna. Han äger en del i det stora handelshuset Temiranz och kan genom denna befattning ha insyn i viktiga händelser runtom Mundana. Se 'Vandöda & Nekromanti' för mer information om Xinus inkarnater och helmgastarna.

Albinos

Människor som föds utan hudpigment, albinos, ses som något av ett mirakel av cirefalierna. De ses som beviset mellan länken cirefalierna och Cirza. Albinos skolas alltid in i Cirzatemplet där många avancerar snabbt i graderna. Ett fåtal bryter sig ut ur templet – en av cirefalierna främste kämpe under den cirefaliska erövringen av Nevo var albinon och härfursten Charz Wizhoz. En albino möts alltid med största respekt och är alltid fri att ta del av en familjs förnödenheter eller sovplatser. Albinos döms också mycket lindrigare för brott. Den nuvarande ärkefursten över Gordrion är albino.

Denna fascination för blek hy och hud gör att cirefalierna ser tauperna som viktiga varelser som har mycket stor kunskap och bör respekteras. Även om de inte säger sig stå nära Cirza så har de välsignats av honom. Folk med svart hy, som tiraker, tosher och darkener ses stå långt ifrån Cirza och är långtifrån lika respekterade. Att de flesta vanarer på Mundana är mer ljusa i hyn än cirefalierna tycks cirefalierna dock förträngt.

Ett flertal rasbiologiska sällskap inom samväldet har beslutat sig att samla information om de olika folkslagen. Dessa forskare sänds ut på uppdrag för att ta reda på de olika folkslagens egenskaper. Samla in prov och redovisa sina fynd. Detta görs självklart i hemlighet då dessa handlingar skulle väcka stora protester runtom i världen.

Skugglandet

En gemensam skräck som genomsyrar hela det cirefaliska folket är skräcken för Skugglandet. Att be en cirefalier "fara åt skugglandet" är bland det grövsta man kan säga. Skugglandet är en del av uppfostran och de cirefaliska barnen får redan i tidig ålder veta att Skugglandet är något man bör frukta. Att ens säga ordet anses bringa olycka med sig.

Cirefalier själva vägrar oftast att ens nämnda ordet då det för otur med sig. Speciellt om man befinner sig till havs eller ute i naturen, långt från civilisationen. Är man tvungen att referera till skugglandet använder man helt enkelt något annat namn.

Fruktan för skugglandet genomsyrar det cirefaliska samhället på många plan. Folk drar sig ofta för att bege sig ut i de djupaste och mest okända delarna av urskogar och magiker är mycket försiktiga i sitt kastande av magi då det ryktas att man kan slungas till skugglandet av Qadoshförlust. Denna rädsla begränsar på många sätt de cirefaliska magikerna och driver dem till en nästan överdriven försiktighet. Det finns till och med grupperingar inom samväldet vilka menar på att man inte bör syssla med magi då denna för skugglandet närmare den verkliga världen. Vad det gäller sjöfarare så vet många av dessa om att skugglandet även finns på avlägsna och på otillgängliga öde öar – därför bör man helst undvika dessa platser.

Gestaltskeppen

Bland de cirefaliska sjömännen går legenden om gestaltskeppen, en återspegling av brutalt sänkta och plundrade skepp som söker hämnd. Gestaltskeppen är spöklika och syns bara i dåligt väder, såsom i dimma eller stormar. De uppenbarar sig endast om nätterna eller då då sikten är dålig. De försvinner ofta lika snabbt som de dyker upp. Att se ett gestaltskepp är ett mycket dåligt tecken, och lyckas man undkomma det så kommer många ur besättningen aldrig mer att sätta sin fot på ett fartyg – att skåda gestaltskeppet är den första och enda varningen.

Legenden om drakens viskning

Ryktet gör gällande att någonstans i de cirefaliska farvattnen finns eller fanns en drake. Denna drake påstås ha stannat Melorions ärkefurstes fartyg för dussintals sekel sedan, när denne var på seglats. Hon, eftersom skalderna ger varelsen kvinnligt kön, sägs ha uppstigit, närmat sig ärkefursten, och därefter viskat i dennes öra under loppet av en dag och en natt, under vilket det var helt vindstilla. Vad hon sade är fortfarande en hemlighet. Legenden säger vidare att efter detta började ärkefursten på allvar föra över tillgångar för att starta byggnationerna av skolorna och universiteten i Ciremelo – något som sedermera tog fart inom hela det kommande samväldet.

Takalorrs eldstenar

Cirefalierna har genomfört flera undersökningar av Takalorr med närbesläktade öar. När utforskarna kom i kontakt med den tirakiska legenden om eldstenarna blev de genast nyfikna. Genom en blandning av hot och löften fick de tirakerna att visa dem fynden. Ett flertal eldstenar fördes över till Ciremelo för undersökning. Ryktet gör gällande att stenarna är förbannade då de forskare som analyserar dem efter ett tag nästan alltid blir sjuka i underliga sjukdomar, för att sedan dö. Men nyfikenheten är stor, och just nu görs stora efterforskningar för att se om föremålen kan användas som vapen eller som någon form av magisk energi.

Szamiraz – skugglandsryttarna

Vid den östra kanten av Mitheraskogen i Caserions utkanter finns ett fort som blickar mot norr. Fortet är bemannat med fyrtiotalet beridna soldater, utöver stabspersonal. Vad som inte är allmänt känt är dock de något excentriska vanorna dessa soldater har som tradition. Under ledning av krigsfurst Iramiza Daanziir, som alltid bär en vit mantel, så stärker sig gruppen genom att utsätta sig själva upprepade gånger per år för det mest fruktansvärda av fruktansvärda. De beger sig in i Mitheraskogen, med enda avsikt att möta Skugglandet och besegra detta, och på så sätt ”besegra döden självt”. Iramiza själv har varit över ”på andra sidan” över dussinet gånger. Ett flertal mannar under hennes befäl har antingen blivit vansinniga eller har dödats av skuggvarelser. Men eftersom hon skyller incidenterna på vildsinta rauner så har hon hittills undkommit vidare undersökningar.

Narzkarma

Handelshuset Cirrancase har för att komma ikapp sin främsta konkurrent Temiranz sökt sig till undre världen. De har genom pengar och manipulation kommit i kontroll över ett flertal mer ljusskygga organisationer både på Melorion och i det jargiska kejsardömet. Dessa har slagits samman till lösa grupper i ett stort brottsyndikat. Främst ägnar de sig åt smuggling, beskyddarverksamhet och plundring. Det handlas även med allehanda olagliga varor och brottsorganisationen har med mutor kunnat ta sig till en maktposition i Jargien. Allt har gått mycket bättre än väntat. Organisationen inbringar stora summor pengar och Cirrancase har på kort tid blivit en stor maktfaktor i Jargien även om det inte syns utåt. I undre världen kallas organisationen för dimmans män, eller Narzkarma. De flesta som arbetar för organisationen är inhyrda råskinn. Först och främst legosoldater och före detta gladiatorer. Dessa har en mycket liten insikt i organisationens uppbyggnad och gör blott det de får betalt för. Även om dessa medlemmar grips (vilket skett vid flera tillfällen) så kan de inte avslöja någon viktig information som leder till Cirrancase.

Ramezior Kracks skapelse

Då den mäktigas staden Ramezior Krack uppfördes på ön Colm med hjälp av dvärgiska ingenjörer och arbetare passade cirefaliska spioner på att studera deras byggnadsteknik och ingenjörskonst. En grupp av de främsta dvärgingenjörerna tillfångatogs även under deras återresa till fastlandet. Skeppet sades ha förlist i en storm men istället seglade det till en gömd hamn i Caserion där de drogade dvärgarna utsattes för tortyr och långa förhör till dess att de lämnat ifrån sig alla uppgifter om dvärgfästenas uppbyggnad och försvarsvapen. Ingen av dvärgarna tilläts leva. Denna information vaktar nu cirefalierna noga ifall det skulle komma till en konflikt med detta underjordiska folk. Ifall det skulle komma ut att cirefalierna stulit dvärgakunskap och dräpt några av klan Ghors skickligaste ingenjörer så skulle det kunna leda till krig.

Äventyrsuppslag: Colms kurfurste Ghazarim vet genom sina agenter att det skepp som sades förlist med de dvärgiska ingenjörerna då staden byggdes har siktats i Caserion. Han anar genast att något skumt är i görningen och beordrar en undersökning av det hela. För att sköta det diskret så söker han dock hjälp utifrån (här kommer rollpersonerna in) och det är mest troligt inte han som kontaktar rollpersonerna. Ghazarim vill veta exakt vad som hände med de dvärgiska ingenjörerna och hur det kommer sig att skeppet som sades ha förlist med dem fortfarande seglar på Mundanas hav. Rollpersonerna får därefter följa trådarna från en incident som skedde för årtionden sedan via skeppets kapten, till en beryktad familj och därefter kontakter som sträcker sig ända upp till ärkefursten av Caserion.

Om de inte är försiktiga så kommer snart agenter från familjen att försöka tysta dem. Ifall rollpersonerna får tag på informationen och ger den till Ghazarim kommer de få fiender för livet, men Ghazarim kommer att vara tacksam då informationen gör att han kan utpressa ärkefurst Mhoraz Hzarn till att erkänna Colm som en självständig koloni.

Soldiskt maktspel (äventyrsuppslag)

Hertig Umeran Wackt och dennes barn har blivit mördad. Det grymma dådet inträffade i Daan Hammals hamnområde. Hertigens vaktstyrka var av någon anledning minskad och armbortskyttar på hustaken dräpte båda honom och hans äldste son. Förövarna lyckades komma undan. Rykten i staden säger att det var pirater som hämnades på hertigen efter den hetsjakt han drivit mot dem. Kaos utbryter i hertigdömet och ett flertal laglösa band härjar landsbygden då ingen lag tycks stå att finna. Riddar Olaf Silversparre (nevö till Amirro Silversparre) och hans män är de som gör tapprast motstånd och lyckas hålla ordning i provinsen. De flesta anser att denne bör bli ny hertig men konungen vet att lojaliteten hos riddar Olaf är riktad till Hertig Amirro Silversparre, kungens starkaste motståndare. Kungen utser därför Lonlal Bonde från Borons ängar att ta över hertigposten. Detta möts med vilda protester då folket i länet inte vill ha en nordländare som inte har någon insikt i deras situation som ledare. Konflikten blir än värre då Lonlal anländer och tycks vara oförmögen att stävja oroligheterna i hertigdömet. Det finns dock mer bakom detta än vad som syns på ytan. Ett flertal cirefalier i staden har hoppats på att utnyttja ett inbördeskrig för att öka sin handel till båda sidor och förhoppnings sluta ett fördelaktigt handelsavtal med hertig Amirro i utbyte mot att de stöder honom i kriget med pengar och legosoldater. Första steget är att få en Amirrovänlig riddare på hertigplatsen. Riddar Olaf Spets är dock inte särskilt förtjust i cirefalier så de har handlat ifrån skuggorna för att få honom till hertig. De kommer försöka att sabotera för den nya hertigen och hjälpa Olaf så gott de kan. Deras muskelkraft består av pirater som de hyrt.

Hur rollpersonerna kommer in: Det finns flera möjligheter att blanda in rollpersonerna i dessa händelser. Dels kan de spela cirefalierna som gör allt för att få rätt person till makten och därefter sluta ett fördelaktigt handelsavtal. Detta innebär att de måste handla försiktigt och med list för att undgå upptäckt. En annan vinkel är att rollpersonerna tjänar riddar Olaf och har skickats av honom att finna hertigens mördare då detta skulle ge honom ärbarhet och öka hans popularitet i hertigdömet. Dessutom vill han bra gärna finna mördarna för även om han ogillade hertigens politiska ställningstaganden så var han honom trogen. Rollpersonerna kan då snava över cirefalierna och deras försök att få Olaf på tronen. Cirefalierna vill naturligtvis ha rollpersonerna på deras sida och förklarar att de handlar för deras herres bästa. En tredje infallsvinkel är att rollpersonerna arbetar för konungen eller är riddare i Daan Hammals län och börja nysta i händelsen. Hur det än börjar och hur rollpersonerna kommer in kan det hela leda till stora konflikter inom riket. Eventuellt är denna handling det som får bägaren att rinna över och ett inbördeskrig att träda i kraft.

Sällskapet

Kolonin Gordrion är något av ett mysterium. Må så vara att det finns stora naturtillgångar och rikedomar i landet, men den otroliga införseln av manskap, redskap och kunskap till området är överdriven, till och med med cirefaliska mått mätt. Många av de mest framstående personerna inom sina respektive gebit rekryteras och flyttas till Gordrion, på uppdrag av mäktiga och inflytelserika personers eller organisationers vilja. Det är inte ovanligt att universitets-professorer eller framstående krigare plötsligt får en inställelseorder från Cirzatemplet att de skall tjänstgöra i Gordrion ”tills vidare”. Denna typ av aktivitet har ökat betydligt under det senaste decenniet.

I den gordiska staden Tzorfalz sitter hjärnan bakom hela Gordrions utveckling – kurfurst Mzan Rezrek. Mzan är en man med bindningar till det mäktiga handelshuset Temiranz, och det är en officiell hemlighet att Temiranz också ligger bakom mycket av Mzans framgångar. Kurfurstens taktisk har varit synnerligen enkel. Han har sett till att det finns tillräckligt med nöjen och bostäder med acceptabel standard för att hans undersåtar skall trivas. Han har ordnat så att templet i staden är tillräckligt imponerande för att blidka Cirzatemplet. Dessutom har han, med hjälp av Temiranz, skapat förutsättningar för en rik tillströmning av arbetskraft. Utöver stadens ca 7.000 invånare finns omkring 40.000 gästarbetare i små gruv- och skogsbyar runt staden. Expansionen i östlig riktning går långsamt men stabilt framåt, medan bergen utvinns maximalt, jämte skogen. Även om intäkterna är rikliga så går fortfarande området på minus i budgeten, något som kurfurst Mzan Rezrek inte verkar lägga så stor vikt vid.

Anledningen till detta är enkel. Rezrek har, tillsammans med en liten elitistisk sammanslutning, vilka härstammar från universitetslivet i Ciremelo, kunskaper som inte är allmänt kända. Sammanslutningen, kallad Sällskapet, består av framträdande individer från det cirefaliska samväldets alla hörn, inom områden som handel, religion, historia och krigsvetenskap. Dessa prominenta individer känner alla till framtiden. De har funnit uråldrig information från flera folkslag som har funnits dolda i böcker, skrifter, legender och berättelser. Med tanke på det cirefaliska folkets tidiga uppkomst på Mundana är det inte konstigt att en hel del tidig historia finns lagrad och gömd djupt ned bland de cirefaliska biblioteken och universiteten. Sällskapet har i sin ägo kunskap som både stenens söner och sångernas ätter sedan länge antingen har glömt eller gömt – kunskap som är så farlig att den aldrig borde ha fått finnas till. Efter intensiva studier och avancerade efterforskningar kom så samman-slutningen till slutsatsen att Mundanas tid går i eoner och att det snart var tid för en ny sådan.

Vad Sällskapet sysslar med är något som varken Cirzatemplet, Melorion eller Caserion känner till. Inte ens de flesta i Gordrion vet vad som sker i Tzorfalz med omnejd, mer än att dess kurfurst hela tiden begär mer och mer resurser och manskap för ”expansionen mot den yttersta framgången”. Sällskapet arbetar alltmer frenetiskt för att göra vad de tror är världshistoriens bästa affär.

Bland lokalbefolkningen i östra Gordrion går rykten om mystiska ljussken i gruvorna, om hur gruvarbetare har skadats allvarligt och oförklarligt, hur människor har försvunnit spårlöst och om att man sett skepnader som rör sig i de mörka skogarna.

CIREFALIER

Solen gick i moln samtidigt som Rhazcom Manziir fick syn på kusten avlägset mot horisonten. Snart skulle han åter vara i sitt älskade Caserion. Vistelsen i Ciremelo hade visserligen varit framgångsrik och nya kontakter hade knutits men melorierna kunde ändå inte riktigt dölja sin överlägsna attityd gentemot en 'utrikescirefalier', en utböling i deras 'förnäma' ögon. Rhazcom funderade ett tag på hur denna spricka bland cirefalierna uppstått – dock utan att komma fram till något klart svar. Han rykte på axlarna och vände sig om för att gå till sin hytt.

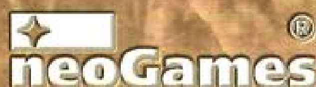
Några steg senare fånär ett onaturligt knarrande i däcket fångade hans uppmärksamhet. I ögonvrån uppsnappade han hur en sjöman beväpnad med en lång dolk smög sig mot honom. Den storväxte vapenmästaren vände sig raskt om, drog svärdet och högg i en svepande rörelse. Sjömannens dolk slog i däcket tillsammans med dennes hand, varpå han skrikande föll ihop.

Rhazcom gav mannen en spark i sidan och synade dennes högra öra. Familjeörringen var urtagen. Vapenmästaren blick fastande på dolken och tog upp vapnet. Dolken var i bra kvalitet och hade en familjesymbol ingraverad i botten av silverskaftet.

Rhazcom visste med ens vem som var ute efter honom och han var inte förvånad. Fienden fanns överallt. Till och med inom de egna leden.

CIREFALIER ÄR EN bakgrundsmodul som beskriver det cirefaliska folket och deras tre länder. Cirefalierna är ett av de äldsta folken i Mundana. Deras kultur är långt utvecklad, speciellt inom akademiska områden som handel, medicin och ekonomi men även när det gäller sjöfart och skeppsbygge. Cirefalier finns i de flesta hamnstäder eller maktcentra över hela Mundana. De är ständigt närvarande när viktiga beslut fattas och de besitter information få andra känner till. Men mitt i deras hänsynslöshet och arrogans vilar även ett mörker som få någonsin bevittnar. Bakom det enorma välståndet och den framgångsrika ytan lurar cirefaliernas hemlighet. Denna bok är uppdelad i nio fullmatade kapitel: Indviden, Historia, Samhälle, Geografi, Kultur & religion, Handel & sjöfart, Krigsföring, Rollpersoner & kampanjer och slutligen det spännande kapitlet Hemligheter.

Eon är ett rollspel från:



Författare: Marco Behrmann.
Omslagsbild: Keith Parkinson.

För att kunna använda denna bok måste du ha tillgång till Eons grundregler

#5047

